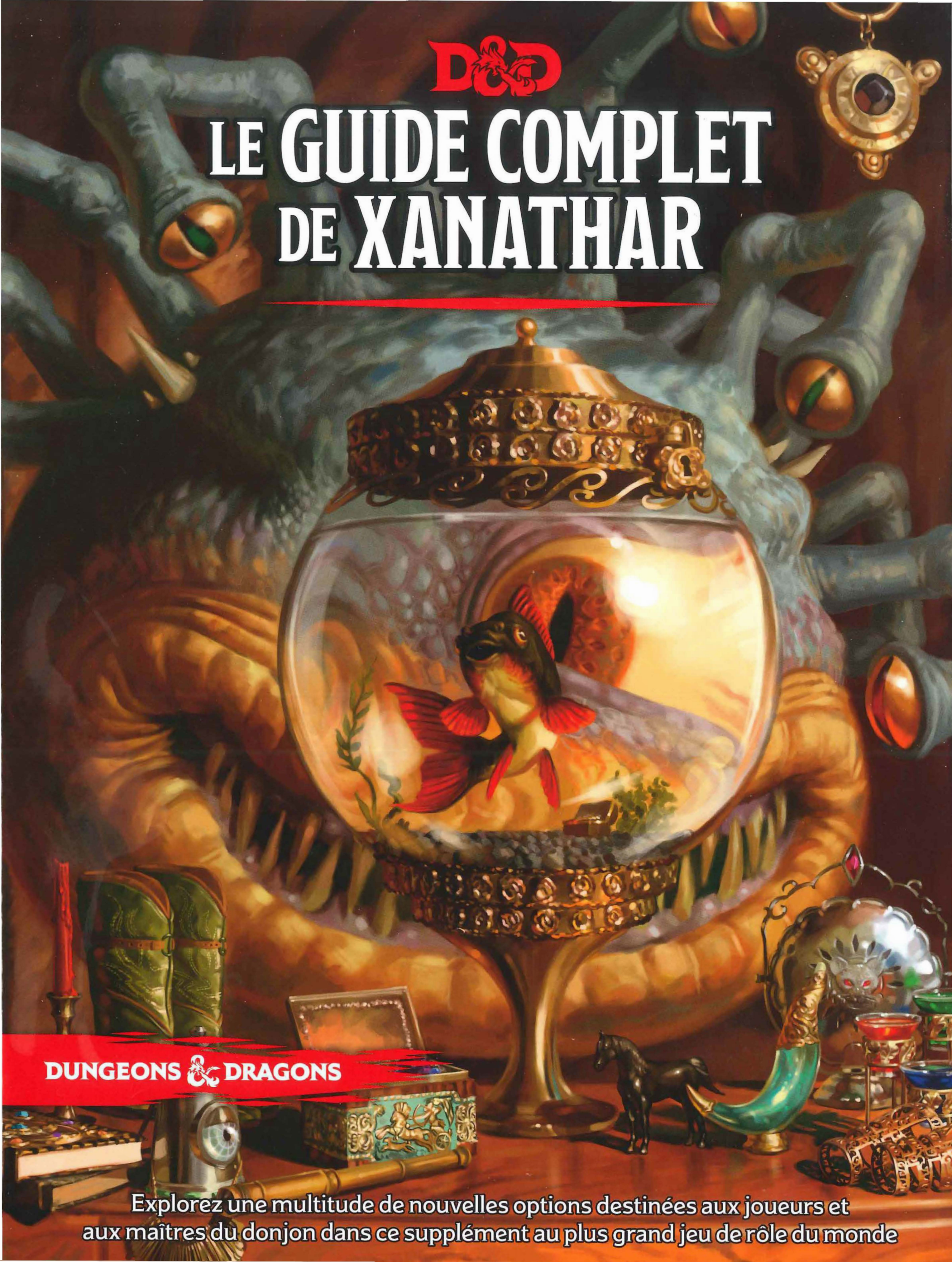

D&D
LE GUIDE COMPLET DE XANATHAR
DUNGEONS & DRAGONS
Explorez une multitude de nouvelles options destinées aux joueurs et aux maîtres du donjon dans ce supplément au plus grand jeu de rôle du monde

LE GUIDE COMPLET DE XANATHAR



CRÉDITS

Direction de la conception : Jeremy Crawford, Mike Mearls
Conception : Robert J. Schwalb
Conception additionnelle : Adam Lee, Christopher Perkins, Matt Sernett
Développement : Ben Petrisor

Rédacteur en chef : Jeremy Crawford
Rédacteur : Kim Mohan
Assistants de rédaction : Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray

Direction artistique : Kate Irwin
Direction artistique supplémentaire : Shauna Narciso
Conception graphique : Emi Tanji
Illustration de couverture : Jason Rainville
Illustrations intérieures : Rob Alexander, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Noah Bradley, Sam Burley, Jedd Chevrier, jD, Olga Drebas, Jesper Ejsing, Wayne England, Leesha Hannigan, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Julian Kok, Raphael Lübke, Warren Mahy, Mark Molnar, Scott Murphy, Adam Paquette, Claudio Pozas, Vincent Proce, A.M. Sartor, Chris Seaman, David Sladek, Craig J Spearing, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Jose Vega, Richard Whitters, Ben Wootten, Min Yum

Direction du projet : Stan!, Heather Fleming
Services de production : Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman, Kevin Yee

Vous trouverez dans ce livre des spécialisations de classe et des sorts qui sont déjà parus dans les ouvrages suivants : *Princes of the Apocalypse* (2015) et *Sword Coast Adventurer's Guide* (2015).

Autres membres de l'équipe D&D : Bart Carroll, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

Playtests fournis par : Charles Benscoter, Dan Klinestiver, Dave Kovarik, Davena Oaks, Kevin Engling, Teos Abadia, Robert Alaniz, Phil Allison, Robert Allison, Jay Anderson, Paul Aparicio, Paul Van Arcken, Dee Ashe, Andrew Bahls, Chris Balboni, Jason Baxter, Jerry Behrendt, Teddy Benson, Deb Berlin, Stacy Bermes, Jim Berrier, Lauren Bilanko, Jordan Brass, Ken J. Breese, Robert "Bobby" Brown, Matthew Budde, Matt Burton, David Callander, Mik Calow, Richard Chamberlain, Wayne Chang, Emre Cihangir, Bruno Cobbi, Garrett Colón, Mark Craddock, Max Cushner, Brian Dahl, Derek DaSilva, Phil Davidson, Krupal Desai, Scott Deschler, Yorcho Diaz, Mario A. DiGirolamo, Adam Dowdy, Curt Duval, Jay Elmore, Russell Engel, Andrew Epps, David M. Ewalt, Justin Faris, Jared Fegan, Frank Foulis, Max Frutig, Travis Fuller, Kyle Garms, Ben Garton, Louis Gentile, Genesis Emanuale Martinez Gonzalez, Derek A. Gray, Richard Green, Kevin Grigsby, Christopher Hackler, Bryan Harris, Gregory Harris, Randall Harris, Fred Harvey, Ian Hawthorne, Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Justin Hicks, Will Hoffman, Scott Holmgren, Paul Hughes, Daniel E. Chapman II, Stanislav Ivanov, Matt Jarmak, James Jorstad, Evan Jorstad, Alex Kammer, Joshua Kaufman, Bill Grishnak Kerney, Jake Kiefer, Chet King, Atis Kleinbergs, Steven Knight, David Krolnik, Yan Lacharité, Jon F. Lamkin, Marjorie Lamkin, Shane Leahy, Stephen Lindberg, Tom Lommel, Michael Long, Jonathan Longstaff, Ginny Loveday, Kevin D. Luebke, Michael Lydon, Matthew Maranda, Joel Marsh, Gleb Masaltsev, Chris McDaniel, Chris McGovern, Jim McKay, Mark Meredith, Mark Merida, Lou Michelli, David Middleton, Mike Mihalas, Mark A. Miller, Paige Miller, Ian Mills, Stacy Mills, David Milman, Daren Mitchell, TL Frasqueri-Molina, Scott Moore, David Morris, Tim Mottishaw, JoDee Murch, Joshua Murdock, William Myers, Walter Nau, Kevin Neff, Daniel "KBlin" Oliveira, Grigory Parovichnikov, Alan Patrick, Russ Paulsen, Matt Petruzzelli, Zachary Pickett, Chris Presnall, Nel Pulanco, Jack Reid, Joe Reilly, Renout van Rijn, Sam Robertson, Carlos Robles, Evan Rodarte, Matthew Roderick, Zane Romine, Nathan Ross, Dave Rosser, David Russell, Ruty Rutenberg, A.C. Ryder, Arthur Saucier, Benjamin Schindewolf, Ken Schreur, James Schweiss, the Seer, Jonathan Connor Self, Nicholas Sementelli, Arthur Severance, Ben Siekert, Jimmy Spiva, the Dead Squad, Francois P. Lefebvre Sr., Keaton Stamps, Matthew Talley, Dan Taylor, Kirsten A. Thomas, Laura Thompson, Jia Jian Tin, Kyle Turner, Justin Turner, Alex Vine, Yoerik de Voogd, Shane Walker, Matthew Warwick, Chris "Waffles" Wathen, Eric Weberg, Werebear, Gary West, Andy Wieland, Keith Williams, David Williamson, Travis Woodall, Arthur Wright, Keoki Young



EN COUVERTURE

Xanathar regarde amoureusement son poisson rouge. Cette couverture de Jason Rainville recèle de nombreux trésors et secrets du tyrannœil. Saurez-vous les trouver tous ?

ISBN : 9781947494312
Première impression : Juillet 2018
Dépôt légal : Juillet 2018



VERSION FRANÇAISE - BLACK BOOK ÉDITIONS
Direction de la publication : David Burckle
Traduction : Clément Boully, Aurélie Pesséas
Relecture : Roxanne Collet, Aurélie Pesséas
Mise en page : Jérôme Cordier



ÉQUIPE DE PRODUCTION GALE FORCE NINE
Chef de projet : Matthew Vaughan
Équipe de développement : Chris Forgham, Emily Harwood
Directeur de publication : John-Paul Brisigotti



Exonération de responsabilité : aucun poisson rouge n'a été blessé lors de la réalisation de cet ouvrage. Surtout pas Sylgar. Sylgar n'est en aucun cas mort parce que nous avons oublié de changer son eau. Si vous croisez Xanathar, assurez-vous qu'il le comprenne bien. Soyez d'une clarté irréprochable : Sylgar n'a pas été blessé. Et nous n'en sommes pas responsables. Ou mieux encore, n'évoquez pas le sujet et ne parlez pas de nous.

Imprimé en Lituanie. ©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Table des matières



Introduction

Sous la ville animée d'EauProFonde, un seigneur du crime garde un œil sur tout et tout le monde, ou en tout cas c'est ce que croit ce tyrannœil. Cet étrange être répond au nom de Xanathar et il croit qu'il peut recueillir des informations sur tout ce qui existe dans le mul-tivers de DONJONS & DRAGONS.

Le tyrannœil est animé par un désir d'omniscience ! Mais peu importe la quantité de savoir ou de trésors qu'il accumule, son bien le plus précieux dans tout le multivers reste son poisson rouge, Sylgar.

En tant que premier grand supplément des règles de la cinquième édition de D&D, *Le Guide complet de Xanathar*, propose une myriade de nouvelles options de jeu. Xanathar ne sera peut-être pas en mesure d'accomplir son rêve de tout savoir sur tout, mais ce livre explore tous les aspects majeurs du jeu : les aventuriers, leurs aventures et la magie qu'ils manient.

L'utilisation de ce livre

Ce livre s'adresse aux joueurs comme aux maîtres du donjon. Il propose des options permettant d'améliorer les campagnes se déroulant dans n'importe quel monde, qu'il s'agisse des Royaumes Oubliés, d'un autre monde de l'univers de D&D ou d'un monde de votre création. Les options proposées ici se basent sur les règles officielles présentées dans le *Manuel des Joueurs*, le *Manuel des Monstres* et le *Guide du Maître du Donjon*. Considérez ce livre comme un supplément de ces ouvrages, qui apporte des pierres à leur édifice et explore des pistes qu'ils ont évoquées. Aucun des éléments présentés ici n'est essentiel pour mener une campagne de D&D (il ne s'agit pas d'un quatrième livre de règles de base !), mais nous espérons que vous y trouverez de nouvelles façons d'apprécier le jeu.

Le chapitre 1 présente de nouvelles options de développement des personnages, à partir de celles présentées dans le *Manuel des Joueurs*. Le chapitre 2 est une boîte à outils pour les MD, qui leur donne de nouveaux éléments pour mener des parties et concevoir des aventures, dans la conti-nuation du *Monster Manuel* et du *Guide du Maître du Donjon*. Le chapitre 3 présente de nouveaux sorts destinés aux PJ et aux monstres lanceurs de sorts.

Vous trouverez dans l'annexe A des conseils sur la manière de mener une campagne partagée similaire aux activités proposées par la D&D Adventurers League, et dans l'annexe B une montagne de tables permettant de générer rapidement des noms pour les personnages peuplant vos histoires qui se déroulent dans l'univers de D&D.

En parcourant les nombreuses options présentées ici, vous tomberez sur les réflexions de Xanathar lui-même. Tout comme l'esprit vagabond du tyrannœil, votre lecture vous mènera dans des endroits qui vous seront parfois familiers, parfois inconnus. Nous espérons que vous apprécierez le voyage !

Les arcanes exhumés

Une grande partie du contenu de ce livre est tiré de Unearthed Arcana, une série d'articles en ligne que nous publions pour explorer des règles susceptibles d'être officiellement intégrées au jeu. Certaines des propositions qui sont faites dans ce cadre n'éveillent pas l'intérêt des joueurs et elles sont mises de côté. Les éléments tirés des Unearthed Arcana qui sont à l'origine des options présentées dans ce livre ont reçu un bon accueil et, grâce aux milliers de commentaires que vous nous avez faits, nous avons pu les affiner pour vous les présenter enfin sous leur forme officielle dans cet ouvrage.



Les règles de base

Ce livre s'appuie sur les règles des livres de règles de base. Les règles les plus utilisées dans le jeu sont notamment celles qui se trouvent dans les chapitres 7 à 10 du *Manuel des Joueurs* : « Utiliser les valeurs de caractéristiques », « Partir à l'aventure », « Combat » et « Les incantations ». L'annexe A de ce livre est également cruciale dans la mesure où elle donne une définition des différents états, comme invisible ou à terre. Il n'est pas nécessaire de connaître ces règles par cœur, mais il est toujours pratique de savoir où les trouver si le besoin s'en fait sentir.

Si vous êtes un MD, vous devez également toujours savoir où chercher des informations dans le *Guide du Maître du Donjon*, et particulièrement en ce qui concerne le fonction-nement des objets magiques (voir le chapitre 7 de ce livre). Par ailleurs, vous trouverez dans l'introduction du *Manuel des Monstres* un guide d'utilisation du profil d'un monstre.

Le MD est le seul juge des règles

Une règle prend le pas sur toutes les autres : en ce qui concerne le fonctionnement des règles dans le cadre du jeu, la décision du MD fait loi.

Les règles font partie de ce qui fait de D&D un jeu plutôt qu'une histoire improvisée. Ces règles sont censées aider à organiser, voire inspirer, l'action dans une campagne de D&D. Elles sont des outils et nous voulons que ces outils soient les meilleurs possibles. Cependant, peu importe la qualité de ces outils, ils ont besoin qu'un groupe de joueurs leur donne vie et qu'un MD supervise leur utilisation.

Le MD a un rôle essentiel. Dans une campagne de D&D, il peut se dérouler une grande quantité d'événements imprévus et aucun système de règles ne peut envisager toutes les situations. Si c'était le cas, les parties avanceraient à la vitesse d'un escargot. Une alternative serait de proposer des règles posant des limites strictes aux actions des personnages, mais cela irait à l'encontre de l'esprit d'ouverture prôné par D&D. Voilà donc le choix qui a été fait pour ce jeu : des règles de base sont établies et confiées au MD, qui doit s'en inspirer et faire le lien entre les éléments qui sont encadrés par les règles et ceux qui ne le sont pas.

Les dix règles à retenir

Quelques-unes des règles présentées dans les livres de base peuvent dérouter un nouveau joueur ou MD. Voici dix règles qui, si vous les gardez en tête, vous aideront à inter-préter les options présentées dans ce livre.

L'exception prévaut sur la règle générale

Les règles générales régissent chaque élément du jeu. Par exemple, les règles de combat vous indiquent que les armes de corps à corps font appel à la Force et que les armes à distance font appel à la Dextérité. Cette règle générale est toujours va-lide, sauf si quelque chose dans le jeu la contredit explicitement.

Le jeu contient également des éléments (aptitudes de classe, sorts, objets magiques, caractéristiques de monstres, etc.) qui contredisent parfois une règle générale. Quand une exception et une règle générale ne disent pas la même chose, l'exception l'emporte. Par exemple, s'il est précisé qu'une aptitude vous permet de porter une attaque avec une arme de corps à corps en utilisant votre Charisme, alors vous pouvez le faire, même si cela entre en contradiction avec la règle générale.

L'arrondi se fait à l'inférieur

À chaque fois que vous divisez ou multipliez un nombre dans le jeu et que votre résultat n'est pas un nombre entier, arrondissez-le toujours à l'entier inférieur, même si votre résultat se trouve juste au milieu des deux entiers ou plus proche de l'entier supérieur.

Les avantages et les désavantages

Même si vous obtenez plusieurs fois un avantage ou un désavantage sur un jet donné, vous ne devez l'appliquer qu'une seule fois sur ce jet. Si vous obtenez un avantage et un désavantage pour le même jet, ceux-ci s'annulent.

Combiner différents effets

Dans le jeu, différents effets peuvent affecter une cible au même moment. Par exemple, vous pouvez bénéficier de deux effets dif-férents qui vous accordent un bonus de Classe d'Armure. Quand deux effets ou plus portent le même nom, seul l'un (le plus puis-sant s'ils ne proposent pas des avantages identiques) est appliqué pendant la durée de chevauchement de ces effets. Par exemple, si on vous lance le sort *bénédiction* et que vous êtes déjà sous l'effet d'une *bénédiction* antérieure, vous ne bénéficiez de l'effet que d'un seul de ces sorts. De même, si vous vous trouvez dans le rayon de plus d'une aura de protection, vous bénéficiez seulement des effets de celle qui vous accorde le bonus le plus élevé.

Quand réagir

Certaines mécaniques de jeu vous permettent d'accomplir une action spéciale, appelée réaction, en réponse à un évé-nement. Les réactions sont souvent utilisées pour porter des attaques d'opportunité ou lancer le sort *bouclier*. Si vous ne savez pas à quel moment une réaction se déroule par rapport à l'élément qui la déclenche, voici la règle : la réaction se produit dès que l'élément qui l'a déclenchée se termine, sauf si une indication contraire est explicitement donnée dans le descriptif de la réaction en question.

Une fois que vous avez accompli une réaction, vous ne pouvez plus en utiliser avant le début de votre prochain tour.

La résistance et la vulnérabilité

Voici l'ordre dans lequel vous devez appliquer les modificateurs aux dégâts : (1) toute immunité aux dégâts appropriée, (2) tout ajout ou soustraction de dégâts, (3) une résistance aux dégâts appropriée, et (4) une vulnérabilité aux dégâts appropriée.

Même si plusieurs sources vous accordent une résistance à un même type de dégâts, vous ne pouvez appliquer qu'une seule fois cette résistance. Il en est de même pour la vulnérabilité.

Le bonus de maîtrise

Si votre bonus de maîtrise s'applique à un jet, vous ne pouvez ajouter qu'une seule fois ce bonus au résultat de ce jet, même si plusieurs éléments du jeu vous indiquent que le bonus s'ap-plique. De même, si plus d'un élément du jeu vous indique que vous devez multiplier ou diviser par deux ce bonus, vous ne devez le faire qu'une seule fois avant de l'appliquer. Qu'il soit multiplié, divisé, utilisé avec sa valeur normale, un bonus de maîtrise ne peut être utilisé qu'une seule fois par jet de dés.

Lancer un sort par une action bonus

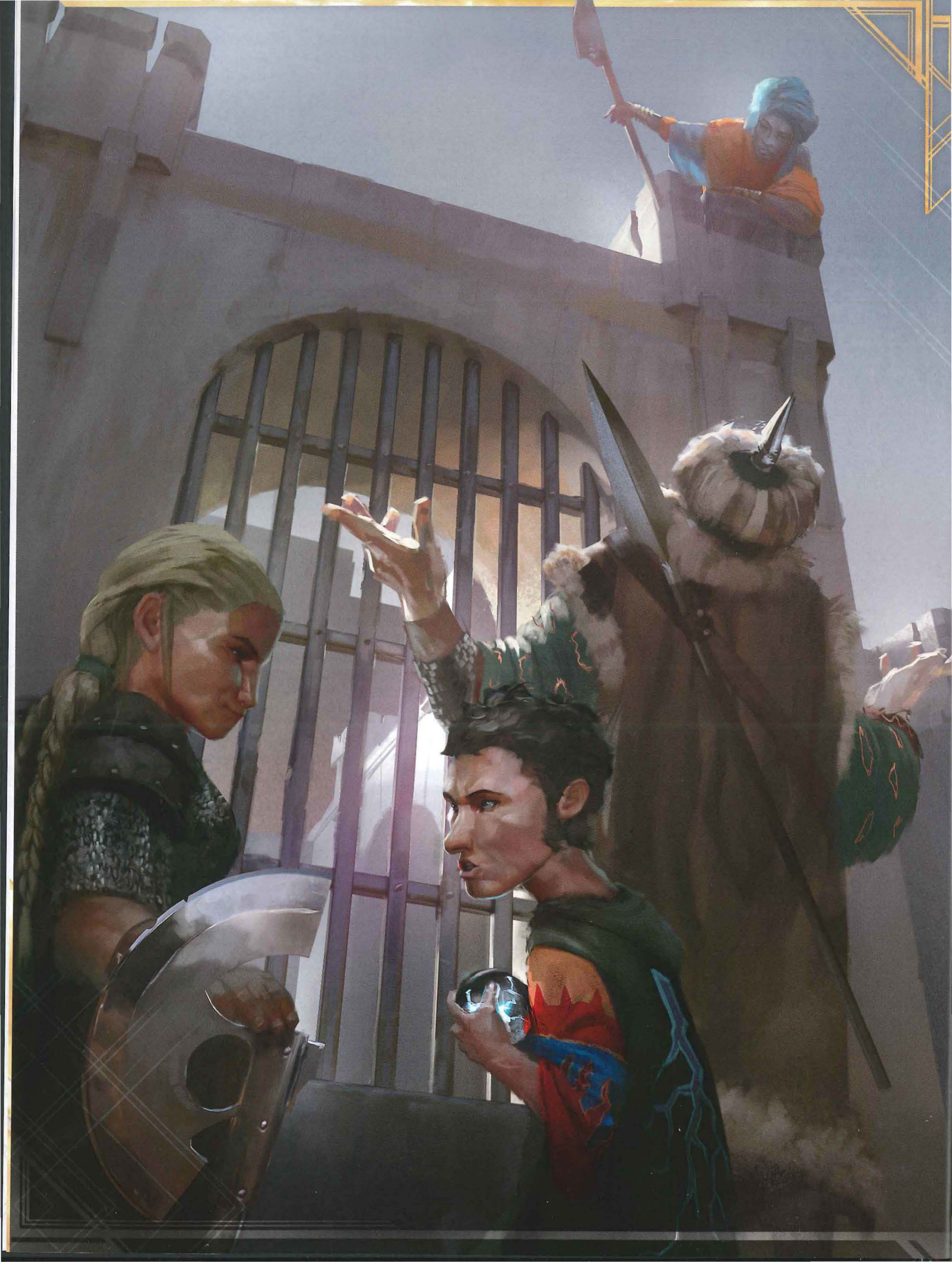
Si vous voulez lancer un sort qui a un temps d'incantation de 1 action bonus, n'oubliez pas que vous ne pouvez pas lancer de sort avant ou après celui-ci lors du même tour, à l'exception des tours de magie possédant un temps d'incantation de 1 action.

La concentration

Dès que vous commencez à lancer un sort ou à utiliser une capacité spéciale qui requiert de la concentration, vous met-tez instantanément fin à la concentration que vous consa-criez à un autre effet.

Les points de vie temporaires

Les points de vie temporaires ne se cumulent pas. Si vous possédez des points de vie temporaires et que vous en rece-vez d'autres, vous ne pouvez pas les additionner, sauf si un élément du jeu vous y autorise. Au lieu de cela, vous devez choisir quelle réserve de points de vie temporaire conserver.



Chapitre 1

Options de personnalisation



LES PROTAGONISTES DE TOUTE CAMPAGNE de D&D sont les personnages créés par les joueurs. L'héroïsme, la folie, la vertu et la potentielle infamie de vos personnages se trouvent donc au cœur de cette histoire. Vous trouverez dans ce chapitre un éventail de nouvelles options de personnalisation, dont notamment des spécialisations de classe supplémentaires pour chacune des classes présentées dans le *Manuel des Joueurs*.

Chaque classe propose un choix déterminant au niveau 1, 2 ou 3, qui permet de débloquer une série d'aptitudes spécifiques qui ne sont pas disponibles aux autres membres de cette classe. Ce choix est appelé une spécialisation de classe. Pour chaque classe, ces spécialisations sont regroupées sous une étiquette propre à cette classe. Ainsi, pour le guerrier, elles sont appelées des archétypes martiaux et pour le paladin des serments sacrés. Vous trouverez dans la table ci-dessous chacune des spécialisations présentées dans ce livre. Par ailleurs, la section consacrée au druide donne des détails sur le fonctionnement de l'aptitude forme sauvage et le sorcier reçoit un nouvel éventail de choix pour son aptitude invocations occultes.

Chaque descriptif des classes présentées ici est accompagné de conseils permettant d'apporter de la profondeur et des détails à la personnalité de votre personnage. Vous pouvez utiliser les tables présentes dans ces sections comme source d'inspiration ou simplement lancer un dé pour déterminer aléatoirement un résultat.

La partie consacrée aux spécialisations de classe est suivie d'une section intitulée « C'est votre vie », qui contient de nouvelles tables permettant d'ajouter des détails à l'historique de votre personnage.

Ce chapitre se termine par une série de dons destinés aux races présentées dans le *Manuel des Joueurs*, qui repré-sentent de nouvelles manières de donner de l'épaisseur à votre personnage en fonction de sa race.

Spécialisations de classe

Classe	Spécialisation	Dispo au niv.	Description
Barbare	Voie du gardien ancestral	3	Appelle les esprits des ancêtres honorés pour protéger autrui.
Barbare	Voie du héraut des tempêtes	3	Empli d'une rage qui lui permet de canaliser l'énergie primale des tempêtes.
Barbare	Voie du zélote	3	Plein d'un zèle religieux au nom duquel il apporte la destruction à ses ennemis.
Barde	Collège de la séduction	3	Manie la séduisante et glorieuse magie de la Féérie.
Barde	Collège des épées	3	Divertit et tue à l'aide d'audacieuses prouesses à l'épée.
Barde	Collège des murmures	3	Instille la peur et le doute dans l'esprit d'autrui.
Clerc	Domaine de la forge	1	Vêtu d'une armure lourde, sert un dieu de la forge ou de la création.
Clerc	Domaine de la tombe	1	Combat le fléau de la non-mort.
Druide	Cercle des rêves	2	Guérit les blessures, protège les faibles et arpente les rêves.
Druide	Cercle du berger	2	Invoque des esprits de la nature pour soutenir ses alliés et accabler ses ennemis.
Ensorceleur	Âme divine	1	Utilise une magie octroyée par un dieu ou une autre source divine.
Ensorceleur	Magie des ombres	1	Manie la sombre magie du Gisombre.
Ensorceleur	Sorcellerie des tempêtes	1	Crépite sous l'effet du pouvoir des tempêtes.
Guerrier	Archer arcanique	3	Imprègne ses flèches de magie aux effets spectaculaires.
Guerrier	Chevalier	3	Défend ses alliés et renverse ses ennemis, la plupart du temps à cheval.
Guerrier	Samouraï	3	Combine ténacité, élégance courtisane et coups puissants.
Magicien	Magie de guerre	2	Combine les magies de l'évocation et de l'abjuration pour dominer le champ de bataille.
Moine	Voie de l'âme solaire	3	Transforme son ki en explosions de feu et en éclairs de lumière brûlante.
Moine	Voie du kensei	3	Canalise son ki dans des armes maîtrisées à la perfection.
Moine	Voie du maître ivre	3	Déconcerte ses adversaires par son art martial inspiré de la maladresse d'un ivrogne.
Paladin	Serment de conquête	3	Sème la terreur chez ses ennemis et écrase les forces du chaos.
Paladin	Serment de rédemption	3	Offre la rédemption à ceux qui le méritent et la destruction à ceux qui tournent le dos à la compassion et la justice.
Rôdeur	Arpenteur de l'horizon	3	Trouve des portails vers d'autres mondes et canalise la magie planaire.
Rôdeur	Traqueur des ténèbres	3	Aime les ténèbres et y traque sans relâche ses ennemis pour leur tendre des embuscades.
Rôdeur	Tueur de monstres	3	Traque les créatures de la nuit et les utilisateurs de magie noire.
Roublard	Bretteur	3	Délivre de terribles attaques avec rapidité et panache.
Roublard	Conspirateur	3	Maître tacticien et dans l'art de la manipulation d'autrui.
Roublard	Éclaireur	3	Combine la discrétion avec un talent pour la survie.
Roublard	Enquêteur	3	Découvre des secrets, à la manière d'un excellent détective.
Sorcier	Le céleste	1	Passe un pacte avec un être des royaumes célestes.
Sorcier	Le magelame	1	Sert une entité d'ombres qui dispense de terrifiantes malédictions.

Kogr ! Je suis très colère ! C'est drôle, je ne me sens pas plus fort. Mais c'est peut-être parce que je suis toujours en colère et donc je suis toujours au mieux de ma forme. Cela va de soi.



Barbare

J'AI ÉTÉ TÉMOIN DES PROUESSES DES INDOMPTABLES BARBARES *sur le champ de bataille et je ne peux m'empêcher de me demander quelle force se trouve au cœur de leur rage.*

— Seret, archimage

Comparer la colère d'une personne normale à la rage d'un barbare équivaut à comparer une brise légère à un orage déchaîné. Le barbare puise sa force motrice d'une part de lui qui transcende la simple émotion et la manifestation de sa rage n'en est que plus terrible. Que cette rage vienne entièrement de lui ou de son lien avec un animal totem, elle permet au barbare d'accomplir des prouesses requérant une force et une endurance surnaturelles. Cette explosion de rage est éphémère mais, tant qu'elle dure, elle prend possession du corps et de l'esprit du barbare et le pousse à se battre jusqu'à la mort du dernier ennemi, peu importe les risques ou les blessures.

Il peut être tentant de jouer un barbare qui soit l'incarnation de l'archétype classique : une brute, assez souvent un peu simple d'esprit, qui se précipite la tête la première là où les autres n'osent pas s'aventurer. Cela dit, tous les barbares ne sortent pas du même moule et vous pouvez sûrement proposer votre propre version de ce personnage. Dans tous les cas, vous devriez envisager d'apporter de petites touches permettant à votre barbare de se démarquer des autres. Vous pourrez trouver des idées dans les sections suivantes.

Totems personnels

Les barbares ont tendance à voyager léger et ils transportent peu d'effets personnels ou d'équipement inutile. Parmi les quelques possessions qu'ils portent avec eux se trouvent généralement de petits objets qui ont à leurs yeux une signification particulière. Un totem personnel tire son importance de son origine mystique ou de son lien à un moment important de la vie du personnage. Il peut s'agit d'un souvenir du passé du barbare ou d'un présage de ce que lui réserve l'avenir.

Un totem personnel de ce genre peut être associé avec l'animal totem d'un barbare, ou être le totem représentant cet animal, mais il n'est pas nécessaire d'établir un tel lien à tout prix. Un barbe dont l'animal totem est un ours, par exemple, peut tout à fait porter une plume d'aigle comme totem personnel. Vous pouvez créer un totem personnel ou plus pour votre personnage, des objets qui ont un lien particulier avec son passé ou son avenir. Pensez à la manière dont un totem pourrait affecter les actions de votre personnage.

Totems personnels

d6	Totem
1	Une touffe de poils prélevée sur la fourrure d'un loup solitaire avec qui vous vous êtes lié d'amitié lors d'une partie de chasse.
2	Trois plumes d'aigle qui vous ont été données par un sage chaman qui a prédit qu'elles auraient un rôle déterminant dans votre avenir.
3	Un collier fait avec les griffes d'un jeune ours des cavernes que vous avez tué en combat singulier alors que vous n'étiez qu'un enfant.
4	Une petite bourse de cuir contenant trois pierres qui symbolisent vos ancêtres.
5	Quelques petits os appartenant au premier animal que vous avez tué, attachés ensemble par un fil de laine colorée.
6	Une pierre de la taille d'un œuf et de l'apparence de votre animal totem, qui est apparue un jour dans votre bourse.

Tatouages

Les membres de nombreux clans barbares se décorent le corps de tatouages, chacun représentant un moment important de sa vie ou de celle de ses ancêtres, ou encore symbolisant un sentiment ou une attitude. Comme les totems personnels, les tatouages d'un barbare peuvent être liés ou non à un animal totem.

Chacun des tatouages d'un barbare participe à l'identité de cet individu. Si votre personnage porte des tatouages, à quoi ressemblent-ils et que représentent-ils ?

Tatouages

d6	Tatouage
1	Les ailes déployées d'un aigle sur vos omoplates.
2	Le dos de vos mains est décoré de pattes d'ours des cavernes.
3	Les symboles de votre clan sont tatoués en motifs sinueux sur vos bras.
4	Les bois d'un élan ornent votre dos.
5	Votre bras et votre main dominants sont tatoués de représentations de votre animal totem.
6	Vous avez des yeux de loup tatoués dans le dos pour vous aider à repérer et tenir à distance les mauvais esprits.

Superstitions

Les barbares ont une vision de la vie très différente d'un individu à l'autre. Certains d'entre eux vénèrent des dieux et cherchent à déchiffrer leurs messages dans les cycles de la nature et les animaux qu'ils rencontrent. Ces barbares croient que les plantes et les animaux qui peuplent ce monde servent de réceptacles à des esprits et ils s'adressent donc à eux pour obtenir des présages et des pouvoirs.

D'autres barbares ne font confiance qu'au sang qui coule dans leurs veines et à l'acier qu'ils tiennent entre leurs mains. Peu leur importe le monde invisible, ils se reposent sur leurs sens pour chasser et survivre à l'image des bêtes sauvages qui leur servent de modèles.



De gauche à droite : Un zélote, un héraut des tempêtes et un gardien ancestral

Ces deux attitudes peuvent donner naissance à des superstitions. Ces croyances se transmettent généralement au sein d'une même famille, ou sont partagées par les membres d'un clan ou d'un groupe de chasseurs.

Si votre barbare est superstitieux, tient-il ses superstitions de sa famille ou découlent-elles d'une expérience personnelle ?

Superstitions

d6	Superstition
1	Si vous profanez les ossements des morts, vous allez hériter de tout ce qui les tourmentait de leur vivant.
2	Ne faites jamais confiance à un magicien. Derrière les apparences, ils sont tous diaboliques, surtout ceux qui se montrent amicaux.
3	Les nains ont perdu leurs esprits et sont presque comme des morts-vivants. C'est pour cela qu'ils vivent sous terre.
4	La magie est source de problèmes. Ne dormez jamais à moins de 3 mètres d'un objet magique.
5	Portez toujours un objet en argent sur vous si vous devez traverser un cimetière, pour éviter qu'un fantôme ne vous possède.
6	Si un elfe vous regarde dans les yeux, c'est qu'il est en train d'essayer de lire vos pensées.

Les voies primitives

Au niveau 3, un barbare gagne la spécialisation de classe voie primitive. Il a alors accès aux options suivantes, en plus de celles proposées dans le *Manuel des Joueurs* : la voie du gardien ancestral, la voie du héraut des tempêtes et la voie du zélote.

Donc les ancêtres, ce sont des gens qui ont fait ce truc, la procréation, pour créer plus de personnes avant votre naissance ?
Mais on parle de combien de personnes ?
Ça fait beaucoup de procréation.
Bah. Vous êtes répugnant !

La voie du gardien ancestral

Certains barbares sont originaires d'une culture où les ancêtres sont vénérés. Leurs tribus enseignent que les guerriers d'antan s'attardent encore dans le monde sous la forme de puissants esprits qui peuvent guider et protéger les vivants. Quand un barbare qui suit cette voie entre en état de rage, il contacte le monde des esprits et fait appel à ces esprits protecteurs.

Les barbares qui font appel à leurs gardiens ancestraux combattent mieux quand il s'agit de protéger leur tribu ou leurs alliés. Afin de renforcer les liens qui les unissent à leurs gardiens ancestraux, les barbares qui suivent cette voie se couvrent le corps de tatouages élaborés qui célèbrent les exploits de leurs ancêtres. Ces tatouages commémorent leurs victoires contre de terribles monstres et d'autres adversaires redoutables.

Aptitudes de la voie du gardien ancestral

Niveau de barbare	Aptitude
3	Protecteurs ancestraux
6	Bouclier spirituel (2d6)
10	Consulter les esprits, bouclier spirituel (3d6)
14	Ancêtres vengeurs, bouclier spirituel (4d6)

Protecteurs ancestraux

À partir du moment où vous choisissez cette voie, au niveau 3, des guerriers spectraux apparaissent dès que vous entrez en état de rage. Pendant que vous êtes enragé, la première créature que vous touchez avec une attaque lors de votre tour devient la cible de ces guerriers, qui viennent gêner ses attaques. Jusqu'au début de votre prochain tour, cette cible a un désavantage à tout jet d'attaque qui n'est pas dirigé contre vous et, lorsque la cible touche une créature qui n'est pas vous, cette créature bénéficie d'une résistance au type de dégâts infligés par l'attaque. Cet effet prend fin de manière anticipée si vous quittez l'état enragé.

Bouclier spirituel

À partir du niveau 6, les esprits gardiens qui vous aident peuvent faire bénéficier ceux que vous défendez d'une protection surnaturelle. Si vous entrez en rage et qu'une autre créature que vous voyez et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres de vous subit des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire ces dégâts de 2d6 points.

Quand vous atteignez certains niveaux de cette classe, vous pouvez réduire encore plus de dégâts : 3d6 au niveau 10 et 4d6 au niveau 14.

Consulter les esprits

Au niveau 10, vous gagnez la capacité de consulter les esprits de vos ancêtres. Pour accomplir cela, vous lancez le sort *augure* ou *clairvoyance*, sans utiliser d'emplacement de sort ni de composante matérielle. Au lieu de créer un détecteur sphérique, le sort *clairvoyance* vous permet dans ce cas d'invoquer l'esprit d'un de vos ancêtres qui apparaît, invisible, à l'endroit de votre choix. Votre caractéristique d'incantation pour lancer ces sorts est la Sagesse.

Après avoir lancé l'un ou l'autre de ces sorts de cette manière, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Ancêtres vengeurs

Au niveau 14, les esprits de vos ancêtres deviennent assez puissants pour riposter. Lorsque vous utilisez votre bouclier spirituel pour réduire les dégâts infligés par une attaque, l'attaquant subit une quantité de dégâts de force égale à celle absorbée par votre bouclier spirituel.

La voie du héraut des tempêtes

Tous les barbares sont habités par une fureur contenue. Leur rage leur confère une force, une résistance et une vitesse exceptionnelles. Les barbares qui suivent la voie du héraut des tempêtes apprennent à transformer cette rage en un voile de magie primitive qui tourbillonne autour d'eux. Quand un tel barbare libère sa furie, il peut puiser dans les forces de la nature pour créer de puissants effets magiques.

Les hérauts des tempêtes sont généralement des guerriers d'élite formés par des druides, des rôdeurs ou d'autres individus qui se sont juré de protéger la nature. D'autres hérauts des tempêtes perfectionnent leur art dans des chalets situés dans des régions battues par les tempêtes, dans les plaines gelées du bout du monde ou au cœur des déserts à la chaleur écrasante.

Aptitudes de la voie du héraut des tempêtes

Niveau de barbare	Aptitude
3	Aura de tempête
6	Âme des tempêtes
10	Tempête protectrice
14	Tempête déchaînée

Vous connaissez un des grands avantages qu'il y a à vivre sous terre ? Ne pas être soumis au climat. Ne me ruinez pas ça.

Aura de tempête

À partir du niveau 3, une aura magique tempétueuse se dégage de votre personne quand vous entrez en rage. Cette aura s'étend sur un rayon de 3 mètres autour de vous dans toutes les directions, mais pas à travers un abri total.

Votre aura s'accompagne d'un effet qui s'active quand vous entrez en rage. Par une action bonus, vous pouvez activer de nouveau cet effet à chacun de vos tours. L'effet de votre aura dépend de l'environnement que vous aurez choisi parmi les suivants : désert, mer ou toundra. Les effets de chaque environnement sont décrits ci-dessous. Vous pouvez changer d'environnement à chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe.

Si les effets de votre aura nécessitent de faire un jet de sauvegarde, le DD de celui-ci est égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Constitution.

Désert. Lorsque cet effet est activé, chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet de votre aura subit 2 points de dégâts de feu. Cette quantité de dégâts augmente lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe : elle est de 3 points au niveau 5, 4 points au niveau 10, 5 points au niveau 15 et 6 points au niveau 20.

Mer. Lorsque cet effet est activé, vous pouvez choisir une créature autre que vous que vous voyez et qui se trouve dans la zone d'effet de votre aura. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, elle subit 1d6 points de dégâts de foudre et la moitié en cas de succès. Cette quantité de dégâts augmente lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe : elle est de 2d6 points au niveau 10, 3d6 points au niveau 15 et 4d6 points au niveau 20.

Toundra. Lorsque cet effet est activé, toutes les créatures de votre choix qui se trouvent dans la zone d'effet de votre aura gagnent 2 points de vie temporaires, car les esprits des glaces leurs permettent de mieux supporter la douleur. Cette quantité de points de vie temporaires augmente lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe : elle est de 3 points au niveau 5, 4 points au niveau 10, 5 points au niveau 15 et 6 points au niveau 20.

Âme des tempêtes

Au niveau 6, les tempêtes vous confèrent des avantages même lorsque votre aura n'est pas active. Ceux-ci dépendent de l'environnement que vous avez choisi pour votre aura de tempête.

Désert. Vous devenez résistant aux dégâts de feu et vous n'êtes plus soumis aux effets de la chaleur extrême décrits dans le *Guide du Maître du Donjon*. Par ailleurs, par une action, vous pouvez toucher un objet inflammable qui n'est porté par personne d'autre et l'enflammer.

Mer. Vous devenez résistant aux dégâts de foudre et vous pouvez maintenant respirer sous l'eau. Vous gagnez également une vitesse de nage de 9 mètres.

Toundra. Vous devenez résistant aux dégâts de froid et vous n'êtes plus soumis aux effets du froid extrême, dans le *Guide du Maître du Donjon*. Par ailleurs, par une action, vous pouvez toucher de l'eau et transformer en glace un cube de 1,50 mètre d'arête, qui fond au bout de 1 minute. Cette ac-tion échoue si une créature se trouve dans le cube.

Tempête protectrice

Au niveau 10, vous apprenez à utiliser votre maîtrise des tempêtes pour protéger les autres. Toutes les créatures de votre choix qui se trouvent dans la zone d'effet de votre aura des tempêtes bénéficient ainsi de la même résistance aux dégâts dont vous fait bénéficier votre aptitude âme des tempêtes.



Tempête déchaînée

Au niveau 14, la puissance de l'énergie des tempêtes que vous arrivez à canaliser augmente pour le plus grand malheur de vos ennemis. Cet effet varie en fonction de l'environnement que vous avez choisi pour votre aura de tempête.

Désert. Immédiatement après qu'une créature qui se trouve dans votre aura vous a touché avec une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer cette créature à faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur un échec, la créature subit une quantité de dégâts de feu équivalente à la moitié de votre niveau de barbare.

Mer. Lorsque vous touchez une créature qui se trouve dans votre aura suite à une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer cette créature à faire un jet de sauvegarde de Force. Sur un échec, la créature est renversée à terre, comme si elle avait été frappée par une vague.

Toundra. Chaque fois que l'effet de votre aura de tempête est activé, vous pouvez choisir une créature que vous voyez et qui se trouve dans votre aura. Cette créature fait un jet de sauvegarde de Force. Sur un échec, elle se trouve couverte de givre magique et sa vitesse est réduite à 0 jusqu'au début de votre prochain tour.

La voie du zélote

Certaines divinités inspirent leurs adeptes au point qu'ils se laissent aller à une féroce fureur guerrière. Ces barbares sont des zélotes, des guerriers qui canalisent leur rage afin de créer d'extraordinaires manifestations de puissance divine.

Parmi les mondes de D&D, de nombreux dieux poussent leurs disciples à adhérer à cette voie. Tempus, dans les Royaumes Oubliés, Hextor et Erythnul à Greyhawk en sont de bons exemples. En général, les dieux qui inspirent les zélotes sont des divinités représentant le combat, la destruction et la violence. Ils ne sont pas tous mauvais, mais il n'y en a pas beaucoup de bons parmi eux.

Aptitudes de la voie du zélote

Niveau de barbare	Aptitude
3	Fureur divine, guerrier des dieux
6	Obstination fanatique
10	Présence zélatrice
14	Enragé par-delà la mort

Fureur divine

À partir du moment où vous choisissez cette voie au niveau 3, vous pouvez canaliser votre fureur divine dans les coups que vous portez avec vos armes. Quand vous entrez en rage, la première créature que vous touchez à l'aide d'une arme à chacun de vos tours subit une quantité de points de dégâts supplémentaires égale à 1d6 + la moitié de votre niveau de barbare. Ces dégâts supplémentaires sont de type nécrotique ou radiant ; vous devez choisir le type de dégâts quand vous gagnez cette aptitude.

Guerrier des dieux

Au niveau 3, votre âme est marquée au combat pour l'éternité. Si un sort, tel que *relever les morts*, a comme seul effet de vous ramener à la vie (mais pas à la non-mort), celui qui lance ce sort sur vous n'a pas besoin d'utiliser de composante matérielle.

Obstination fanatique

À partir du niveau 6, la puissance divine qui nourrit votre rage peut vous protéger. Si vous ratez un jet de sauvegarde pendant que vous êtes en rage, vous pouvez refaire ce jet, mais vous devez alors utiliser le résultat de ce dernier jet. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois par rage.

Présence zélatrice

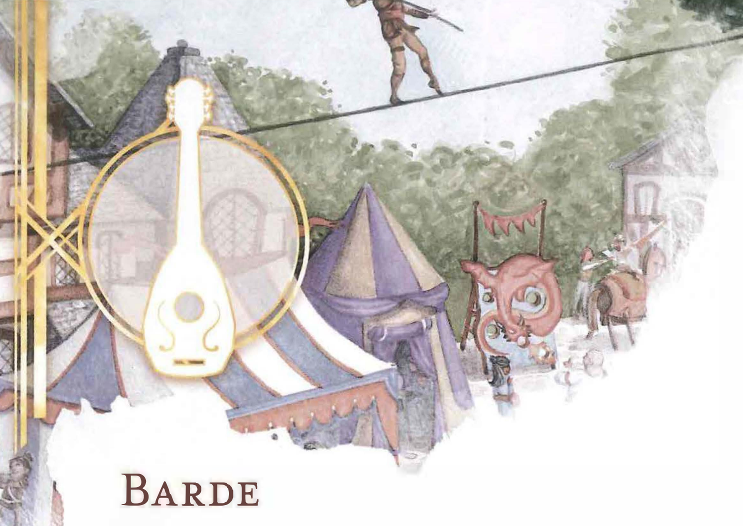
Au niveau 10, vous apprenez à canaliser la puissance divine pour inspirer le zèle chez les autres. Par une action bonus, vous pouvez pousser un cri de guerre empreint d'énergie divine. Jusqu'à dix autres créatures de votre choix qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres de vous et qui peuvent entendre ce cri se trouvent avantagées à leurs jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début de votre prochain tour.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce que vous ayez fini un long repos.

Enragé par-delà la mort

À partir du niveau 14, la puissance divine qui nourrit votre rage vous permet d'ignorer les coups fatals.

Pendant que vous êtes en rage, vous ne sombrez pas dans l'inconscience quand vous êtes réduit à 0 point de vie. Vous devez toujours faire des jets de sauvegarde contre la mort et vous subissez normalement les effets des dégâts infligés à 0 point de vie. Cependant, si vous mourez suite à l'échec de vos jets de sauvegarde contre la mort, votre mort ne prend effet qu'une fois que vous quittez votre état de rage et seulement si vous avez encore 0 point de vie à ce moment-là.



Barde

La musique est le fruit de l'arbre divin qui résonne *en harmonie avec les mots de la Création. Mais ma question est la suivante : Un barde peut-il atteindre la racine de cet arbre ? Peut-il puiser dans la source de ce pouvoir ? Ah, quelle musique il pourrait alors apporter en ce monde !*

— Fletcher Danairia, maître barde

Les bardes apportent un peu de légèreté dans les périodes difficiles. Ils sont une source de sagesse qui permet de lutter contre l'ignorance et ils savent donner au ridicule l'apparence du sublime. Les bardes sont les gardiens de l'histoire ancienne et leurs chants et contes perpétuent la mémoire de grands événements historiques, un savoir tellement important qu'il est mémorisé et transmis oralement de façon à pouvoir survivre même aux écrits éphémères.

C'est aussi le rôle du barde de relater des événements de moindre importance et plus contemporains : les histoires des héros d'aujourd'hui, qu'il s'agisse de leurs vaillantes prouesses ou de leurs échecs cuisants.

Bien entendu, on trouve dans le monde de nombreuses personnes capables de jouer de la musique ou de raconter une bonne histoire et un barde aventurier n'a pas comme seules compétences une langue bien pendue et une voix mélodieuse. Ce qui distingue véritablement les bardes des autres individus (et les uns des autres), c'est le style et le contenu de leurs performances.

Afin de se saisir de l'attention du public et de la conserver, les bardes font généralement preuve d'éclat et d'extravagances lors de leurs représentations. Les plus célèbres d'entre eux sont l'équivalent, dans les mondes de D&D, de nos stars de la pop. Si vous jouez un barde, vous pouvez ainsi vous inspirer de l'un de vos musiciens favoris.

Vous pouvez apporter des caractéristiques uniques à votre personnage de barde à l'aide des suggestions qui suivent.

Œuvre majeure

Chaque barde de renom est connu pour au moins une œuvre d'art, généralement une chanson ou un poème apprécié par tous ceux qui l'entendent. Ceux qui assistent à ses représentations en parlent pendant des années et certains spectateurs sont transfigurés par l'expérience.

Si votre personnage est un débutant, il est probable qu'il réalisera cette œuvre majeure plus tard dans sa carrière, mais il y a des chances qu'il possède déjà à son répertoire quelques morceaux particulièrement appréciés du public s'il veut espérer pouvoir vivre de sa profession.

Œuvres majeures

d6	Œuvre majeure
1	« Les trois Flambini », une chanson paillarde parlant de quiproquos et de désirs débridés.
2	« La valse des myconides », une chanson enjouée particulièrement appréciée des enfants.
3	« Le cul doré d'Asmodée », un poème dramatique qui vous a été inspiré par une prétendue visite en Avernus.
4	« Les pirates de Luskan », un témoignage de vos aventures après avoir été enlevé par des pillards des mers quand vous étiez encore un enfant.
5	« Un cerceau, deux pigeons et un molosse infernal », une subtile parodie inspirée par un noble incompétent.
6	« Un idiot dans les Abysses », un poème comique narrant les voyages d'un bouffon parmi les démons.

Instrument

Dans sa quête de la représentation ultime et des louanges suprêmes, un barde attache au moins autant d'importance à son instrument qu'à ses cordes vocales. La qualité de l'instrument est un facteur critique, bien entendu, car ce sont les meilleurs instruments qui permettent de produire la meilleure musique et c'est pourquoi certains bardes sont toujours à l'affût d'un moyen de se procurer un meilleur instrument. Cela dit, l'instrument lui-même peut avoir un impact direct sur le divertissement procuré par le barde, car les instruments à la conception particulière ou construits avec des matériaux exotiques sont susceptibles de faire une forte impression sur un public.

Vous pouvez tout à fait posséder un instrument standard, peut-être parce que c'est tout ce que vous pouvez vous permettre en ce moment. Ou, si votre premier instrument est un cadeau, il peut être un peu plus élaboré. Êtes-vous satisfait de votre instrument actuel ou voulez-vous le remplacer par un autre modèle plus remarquable ?

Instruments

d6	Instrument
1	Un violon halfelin confectionné avec talent.
2	Un cor de mithral fait par les elfes.
3	Une cithare faite avec de la soie d'araignée drow.
4	Un tambour orc.
5	Un güiro à coassement de brutacien
6	Une harpe de bohémien de conception gnome.

Embarras

Presque chaque barde a eu au moins une mauvaise expérience face à un public et il y a des chances pour que vous ne fassiez pas exception. Après tout, personne ne devient célèbre tout de suite et vous avez peut-être rencontré quelques difficultés au début de votre carrière. Il vous a peut-être même fallu un certain temps pour redorer votre blason après une soirée particulièrement atroce où tout semblait se liguer pour provoquer votre ruine théâtrale.

La musique, c'est stupide. Une seconde, j'ai changé d'avis. La musique, c'est amusant. Jouez encore. Non, j'avais raison la première fois, la musique c'est stupide. Cela dit, je ne vais pas vous mutiler, au cas où je change encore d'avis.



De gauche à droite : Bardes des collèges de la séduction, des épées et des murmures

Il y a autant de raisons pour lesquelles une représentation peut mal tourner que de poissons dans la mer. Cependant, quelle que soit la situation désastreuse dans laquelle il se trouve, un barde a assez de courage et de confiance pour faire bonne figure, soit en continuant sa représentation (si cela est possible), soit en promettant à son public une nouvelle représentation le lendemain avec la promesse que celle-ci fera mouche.

Embarras

d6	Embarras
1	Le soir où votre chanson comique, « Les frasques de Gros Tom », que vous trouviez pourtant brillante, n'a pas plu à Gros Tom.
2	Votre représentation matinale au cours de laquelle un hibours de cirque s'est échappé et a terrorisé la foule.
3	Le jour où votre première chanson était votre version enthousiaste, mais universellement détestée, de la « Chanson du crapaudonte ».
4	La première et dernière représentation publique de « Mirt, un homme de la ville ».
5	Le soir où votre perruque a pris feu sur scène et vous l'avez jetée, mettant ainsi le feu à la scène.
6	Le soir où vous vous êtes assis par erreur sur votre luth pendant la dernière strophe de la « Sénérade au clair de lune ».

La muse d'un barde

Naturellement, chaque barde possède un répertoire de chansons et d'histoires qui lui est propre. Certains bardes sont fiers de leur polyvalence et peuvent ainsi aborder un vaste éventail de sujets lors de chaque représentation. D'autres adoptent une approche plus personnelle de leur art et se laissent guider par la muse qui les inspire. Celle-ci est un concept spécifique qui est à l'origine d'une grande partie de ce qu'un barde présente à son public.

Un barde s'attache généralement à une muse afin de mieux comprendre ce que celle-ci représente et comment transmettre au mieux les fruits de sa réflexion à son auditoire par le biais de sa représentation.

Si votre barde a une muse, il s'agit peut-être d'une des trois présentées ci-dessous, ou encore d'une que vous avez imaginée vous-même.

La nature. Vous vous sentez très proche du monde naturel et vous trouvez l'inspiration dans la beauté et le mystère qui s'en dégagent. À vos yeux, un arbre est profondément symbolique : ses racines plongent dans l'obscurité inconnue pour y puiser la puissance de la terre, tandis que ses branches se tendent vers le soleil afin qu'il nourrisse ses fleurs et ses fruits. La nature a été témoin de l'ascension et de la chute de chaque royaume, y compris ceux dont les noms ont été oubliés et attendent d'être redécouverts. Les dieux de la nature partagent leurs secrets avec les druides et les sages, et ils ouvrent leur cœur et leur esprit à de nouvelles façons de voir le monde. Comme eux, votre créativité s'épanouit quand vous traversez un champ couvert d'herbe ondoyante ou que vous marchez, plein de révérence, au milieu d'un bosquet de chênes centenaires.

Amour. Vous vous êtes donné pour objectif d'identifier l'essence de l'amour véritable. Sans pour autant dédaigner l'amour superficiel de la chair et des formes, ce qui vous intéresse est l'amour plus profond, qui peut inspirer des milliers de gens ou apporter à chacun un bonheur de tous les instants. Un tel amour prend de nombreuses formes et vous en percevez la présence tout autour de vous : dans le scintillement d'une gemme autant que dans la chanson d'un simple pêcheur qui remercie la mer de sa générosité. Vous êtes sur la piste de l'amour, l'émotion la plus précieuse et mystérieuse qui soit, et votre quête emplit vos histoires et vos chansons de vitalité et de passion.

Conflit. Les tragédies représentent le conflit, qui est l'élément essentiel dont sont faites les meilleures histoires. Qu'il s'agisse de l'anecdote de la rixe de la veille racontée au matin dans une taverne, du récit d'une bataille épique, d'une dispute amoureuse, ou encore des chroniques des tensions grandissantes entre de puissantes dynasties, le conflit est ce qui vous inspire et vous permet de créer vos meilleures œuvres. Le conflit est ce qui fait ressortir le meilleur chez certains individus, et leur nature héroïque éblouit alors le monde au point de pouvoir le transformer, mais il amène d'autres individus à pencher du côté des ténèbres et sombrer dans le mal. Vous vous efforcez d'expérimenter et d'être témoin de toutes sortes de conflits, grands et petits, afin d'étudier cet aspect omniprésent de la vie et de l'immortaliser par vos paroles et votre musique.

Collèges bardiques

Au niveau 3, un barde gagne la spécialisation de classe collège bardique. Il a alors accès aux options suivantes, en plus de celles proposées dans le *Manuel des Joueurs* : le collège de la séduction, le collège des épées et le collège des murmures.

Collège de la séduction

Le collège de la séduction accueille les bardes qui ont développé leur art dans le flamboyant royaume de Feywild ou sous la tutelle de quelqu'un qui y a résidé. Avec comme professeurs des satyres, des éladrins ou d'autres fées, ces bardes ont ap-pris à utiliser leur magie pour ravir et captiver leur public.

Les bardes de ce collège inspirent un mélange d'admi-ration et de crainte. Leurs représentations sont dignes de légendes. Ils sont capables d'une telle éloquence qu'ils peuvent, par un simple discours ou une chanson, convaincre des ravisseurs de les libérer sains et sauf ou calmer un dragon furieux. La même magie qui leur permet de calmer les bêtes leur permet également d'influer sur les esprits. Ainsi, les bardes mal intentionnés de ce collège peuvent vivre aux crochets d'une communauté pendant des semaines en utilisant leur magie pour faire de leurs hôtes des esclaves. Les bardes héroïques de ce collège utilisent quant à eux leurs pouvoirs pour inspirer un peu de joie chez les opprimés et pour saper l'autorité des oppresseurs.

Aptitudes du collège de la séduction

Niveau de barde	Aptitude
3	Apparence inspirante, représentation envoûtante
6	Apparence majestueuse
14	Majesté inébranlable

Apparence inspirante

Lorsque vous rejoignez le collège de la séduction au niveau 3, vous gagnez la capacité de mêler à vos chansons une magie féerique qui insuffle à vos alliés vigueur et rapidité.

Par une action bonus, vous pouvez utiliser une inspiration bardique pour vous draper d'une apparence merveilleuse. Choisissez alors une ou plusieurs créatures que vous pouvez voir et qui peuvent vous voir, qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres et dont le nombre maximum est égal à votre modificateur de Charisme (avec un minimum de un). Chacune d'entre elles gagne 5 points de vie temporaires. Quand une créature gagne ces points de vie temporaires, elle peut immédiatement utiliser sa réaction pour se déplacer de toute sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Le nombre de points de vie temporaires accordés augmente lorsque vous atteignez certains niveaux de cette classe : ils sont de 8 au niveau 5, 11 au niveau 10 et 14 au niveau 15.

Des illusions ? Comme c'est pittoresque. Avant que je vous annihile, faites-en une qui ressemble à un très gros poisson rouge... aussi gros que moi ! Hmm. C'est trop gros. Au revoir !

Représentation envoûtante

À partir du niveau 3, vous pouvez intégrer à votre représentation une magie féerique de séduction.

Si vous jouez pendant au moins une minute, vous pouvez tenter d'émerveiller votre public en chantant, en récitant un poème ou en dansant. À la fin de la représentation, choisissez un ou plusieurs humanoïdes qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres de vous et qui ont vu et entendu l'ensemble de votre représentation, et dont le nombre maximum est égal à votre modificateur de Charisme (avec un minimum de un).

Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de sauvegarde de votre sort. Sur un échec, elle se trouve sous l'emprise de votre charme. Tant qu'elle est ainsi charmée, la cible vous idolâtre, elle fait votre éloge à tous ceux à qui elle s'adresse et se met en travers du chemin de quiconque s'oppose à vous, mais évite d'avoir recours à la violence, sauf si elle était déjà prête à se battre pour vous. Cet effet prend fin naturellement au bout d'une heure, ou de manière anticipée si la cible est blessée, si vous l'attaquez ou si elle vous voit attaquer ou blesser un de ses alliés.

Si une cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas consciente que vous avez tenté de la charmer.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Apparence majestueuse

Au niveau 6, vous gagnez la capacité de vous envelopper dans un voile de magie féerique qui donne envie à ceux qui vous entourent de vous servir. Par une action bonus, vous pouvez lancer *injonction* sans dépenser d'emplacement de sort et revêtir une apparence d'une beauté surnaturelle pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous ne soyez plus concentré sur cet effet (comme si vous étiez concentré sur un sort). Pendant tout ce temps, vous pouvez lancer *injonction* comme action bonus à chacun de vos tours sans dépenser d'emplacement de sort.

Toute créature que vous avez charmée échoue automatiquement à son jet de sauvegarde contre le sort *injonction* que vous lancez grâce à cette aptitude.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un long repos.

Majesté inébranlable

Au niveau 14, votre apparence a gagné un aspect surnaturel qui accentue le charme et l'autorité qui se dégagent de votre personne.

Par ailleurs, par une action bonus, vous pouvez vous draper d'un voile de présence majestueuse pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous soyez neutralisé. Pendant toute la durée de cet effet, à chaque fois qu'une créature tente de vous attaquer pour la première fois lors d'un tour, cet attaquant doit faire un jet de sauvegarde de Charisme contre le DD de sauvegarde de vos sorts. Sur un échec, il ne peut pas vous attaquer pendant ce tour et doit choisir une nouvelle cible ou perdre son attaque. S'il réussit son jet de sauvegarde, il peut vous

attaquer à ce tour, mais il sera désavantagé à tous ses jets de sauvegarde contre vos sorts au cours de votre prochain tour.

Une fois que vous avez revêtu cette présence majestueuse, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Collège des épées

Les bardes du collège des épées sont appelés lames. Ils divertissent leur public à l'aide d'audacieuses prouesses qu'ils réalisent grâce à leurs armes. Les lames exécutent des tours, comme avaler des sabres, jongler avec des couteaux ou les lancer, et simuler des combats. Bien qu'ils utilisent leurs armes dans un but de divertissement, ils sont également des guerriers aussi entraînés que compétents.

Les lames font preuve d'un tel talent avec leurs armes qu'ils sont nombreux à choisir de mener une double vie. Ainsi, une lame peut utiliser une troupe de cirque comme couverture tout en menant des activités illicites comme l'assassinat, le vol ou le chantage. D'autres lames décident de s'en prendre aux criminels et de se faire le bras armé de la justice, frappant les individus cruels et puissants. La plupart des troupes sont contentes d'avoir une lame parmi eux, car ces bardes ajoutent du piment à une représentation, mais bien peu d'artistes leur font entièrement confiance.

Certaines lames abandonnent leur vie d'artiste après s'être trouvées dans une situation qui a rendu leurs activités secrètes impossibles à continuer. La plupart des troupes refusent en effet d'assumer la responsabilité d'une lame démasquée en train de voler ou de rendre une justice sommaire. Grâce à leurs compétences martiales et magiques, ces lames deviennent alors hommes de main pour des guildes de voleurs, ou des aventuriers à leur propre compte.



Aptitudes du collège des épées

Niveau de barde	Aptitudes
3	Maîtrises supplémentaires, style de combat, moulinet
6	Attaque supplémentaire
14	Moulinet de maître

Maîtrises supplémentaires

Lorsque vous rejoignez le collège des épées au niveau 3, vous gagnez les maîtrises de l'armure intermédiaire et du cimeterre.

Si vous maîtrisez une arme de corps à corps simple ou de guerre, vous pouvez l'utiliser comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de barde.

Style de combat

Au niveau 3, vous vous spécialisez dans un style de combat. Choisissez entre les deux proposés ci-dessous. Vous ne pouvez pas choisir un style de combat plus d'une fois, même si un élément du jeu vous donne la possibilité de choisir un nouveau style de combat.

Duel. Lorsque vous tenez une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous gagnez un bonus de +2 aux jets de dégâts de cette arme.

Combat à deux armes. Lorsque vous combattez avec deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts infligés par la seconde attaque.

Moulinet

Au niveau 3, vous faites preuve d'une vitesse et de prouesses martiales impressionnantes.

À chaque fois que vous choisissez l'action attaquer pendant votre tour, votre vitesse au sol augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du tour et, si dans le cadre de cette action vous touchez une créature avec une attaque d'arme, vous pouvez utiliser une des options suivantes de moulinet. Vous ne pouvez cependant utiliser qu'une seule option de moulinet par tour.

Moulinet défensif. Vous pouvez dépenser une inspiration bardique pour que votre arme inflige des points de dégâts supplémentaires à la créature que vous avez touchée. Cette quantité de points de dégâts est égale au résultat que vous obtenez en lançant le dé d'inspiration bardique. Vous ajoutez également ce même nombre à votre CA jusqu'au début de votre prochain tour.

Moulinet tranchant. Vous pouvez dépenser une inspiration bardique pour que votre arme inflige des points de dégâts supplémentaires à la créature que vous avez touchée et à toute autre créature de votre choix que vous voyez et qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de vous. Cette quantité de points de dégâts est égale au résultat que vous obtenez en lançant le dé d'inspiration bardique.

Moulinet mobile. Vous pouvez dépenser une inspiration bardique pour que votre arme inflige des points de dégâts supplémentaires à la créature que vous avez touchée. Cette quantité de points de dégâts est égale au résultat que vous obtenez en lançant le dé d'inspiration bardique. Vous pouvez également repousser la cible jusqu'à une distance de 1,50 mètre, à laquelle vous ajoutez 0,30 mètre × le résultat que vous avez obtenu sur le dé d'inspiration bardique. Vous pouvez alors immédiatement utiliser votre réaction pour vous déplacer au maximum de votre vitesse au sol vers un emplacement inoccupé qui se situe dans un rayon de 1,50 mètre de votre cible.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 6, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une à chaque fois que vous choisissez l'action attaquer lors de votre tour.



Moulinet de maître
À partir du niveau 14, à chaque fois que vous utilisez une option de moulinet, vous pouvez lancer un d6 et l'utiliser au lieu de dépenser un dé d'inspiration bardique.

Collège des murmures
La plupart des gens sont heureux d'accueillir un barde parmi eux. Les bardes du collège des murmures profitent de cette situation. En apparence, ils sont comme les autres bardes : ils diffusent les nouvelles, chantent des chansons et racontent des histoires au public qu'ils rassemblent. Cependant, le collège des murmures enseigne à ses étudiants qu'ils sont des loups parmi les moutons, et les bardes qui y adhèrent exploitent donc leurs connaissances et leur magie pour découvrir des secrets et les utiliser à leur avantage par l'extorsion et la menace.

Les autres bardes détestent généralement leurs congénères du collège des murmures, qu'ils considèrent comme des parasites qui exploitent leur réputation pour obtenir richesses et pouvoir. Les membres de ce collège révèlent donc rarement leur véritable nature et prétendent généralement adhérer à un autre collège ou se contentent de garder leur secret afin d'infiltrer les cours royales et autres sièges de pouvoir pour y mettre en œuvre leurs talents.

Aptitudes du collège des murmures

Niveau de barde	Aptitude
3	Lames psychiques, mots de terreur
6	Voile de murmures
14	Savoir des ombres

Lames psychiques
Lorsque vous rejoignez le collège des murmures au niveau 3, vous devenez capable de rendre vos attaques d'armes magiquement toxiques pour l'esprit d'une créature.

Lorsque vous frappez une créature avec une arme, vous pouvez dépenser une inspiration bardique pour lui infliger 2d6 points de dégâts psychiques supplémentaires. Vous ne pouvez faire cela qu'une seule fois par round, lors de votre tour.

Cette quantité de dégâts psychiques augmente quand vous atteignez certains niveaux dans cette classe : elle est de 3d6 au niveau 5, 5d6 au niveau 10 et 8d6 au niveau 15.

Mots de terreur
Au niveau 3, vous apprenez à insuffler dans des mots apparemment innocents une magie insidieuse capable d'inspirer la terreur.

Si vous parlez à un humanoïde isolé pendant au moins 1 minute, vous pouvez tenter de planter la graine de la paranoïa dans son esprit. À la fin de la conversation, votre cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de sauvegarde de vos sorts. Sur un échec, elle aura peur de vous ou d'une autre créature de votre choix. La cible reste ainsi terrorisée pendant 1 heure, jusqu'à ce qu'elle soit attaquée ou blessée, ou jusqu'à ce que ses alliés soient attaqués ou blessés.

Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'a aucune idée que vous avez tenté de la terroriser.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y faire appel tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Voile de murmures
Au niveau 6, vous devenez capable d'adopter la personnalité d'un humanoïde. Quand un humanoïde meurt dans un rayon de 9 mètres de vous, vous pouvez magiquement capturer son ombre en utilisant votre réaction. Vous conservez cette ombre jusqu'à ce que vous l'utilisiez ou que vous terminiez un long repos.

Par une action, vous pouvez utiliser cette ombre, qui disparaît alors et se transforme magiquement en un déguisement que vous portez. Vous avez maintenant l'apparence de la personne morte, mais en bonne santé et en vie. Vous restez déguisé ainsi pendant 1 heure ou jusqu'à ce que vous décidiez d'y mettre fin par une action bonus.

Tant que vous êtes déguisé, vous avez accès à toutes les informations que l'humanoïde partagerait librement avec une simple connaissance. De telles informations incluent des détails généraux sur son passé et sa vie, mais pas ses secrets. En puisant dans ces souvenirs, vous possédez cependant assez d'informations pour pouvoir vous faire passer pour la personne dont vous avez l'apparence.

Une autre créature ne se laisse pas tromper par ce déguisement si elle réussit un test de Sagesse (Perspicacité) opposé à votre test de Charisme (Supercherie). Vous bénéficiez d'un bonus de +5 à votre test.

Une fois que vous avez capturé une ombre grâce à cette aptitude, vous ne pouvez pas en capturer une autre tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Savoir des ombres
Au niveau 14, vous gagnez la capacité d'imprégner vos mots de magie noire afin de toucher les peurs les plus profondes d'une créature.

Par une action, vous murmurez magiquement une phrase que seule une créature de votre choix qui se trouve dans un rayon de 9 mètres de vous peut entendre. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de sauvegarde de votre sort. Ce test réussit automatiquement si la cible ne partage aucune langue en commun avec vous ou ne peut pas vous entendre. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la cible entend un chuchotement inintelligible qui n'a aucun effet.

Si elle échoue à son jet de sauvegarde, la cible tombe sous votre charme pendant les 8 heures qui suivent, ou jusqu'à ce que vous ou vos alliés l'attaquiez, la blessiez, ou la forciez à faire un jet de sauvegarde. La cible comprend le murmure comme une description de son plus terrible secret. Vous n'avez vous-même aucune idée de ce qu'est ce secret, mais votre cible est convaincue que c'est le cas.

La créature charmée obéit à vos ordres de crainte que vous ne révéliez son secret. Elle ne risquera pas sa vie ni ne se battra pour vous, à moins qu'elle n'ait déjà été encline à le faire. Elle vous rend des services et vous fait des dons comme si vous étiez un ami proche.

Lorsque l'effet prend fin, la créature n'a plus aucune idée de la raison pour laquelle vous la terrifiiez.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y faire appel jusqu'à ce que vous ayez terminé un long repos.

Parlez plus fort ! C'est vraiment difficile de vous entendre par-dessus les hurlements. Non. Rien à faire. Je vais devoir mettre fin aux hurlements. Tournée générale de désintégration !



Clerc

Devenir clerc équivaut à devenir un messager des *dieux. La puissance que confère le divin est formidable, mais elle est accompagnée d'immenses responsabilités.*

— Riggby le patriarche

Presque tous ceux qui vénèrent une divinité n'auront jamais au cours de leur vie aucun contact direct avec un être divin. Ils n'ont donc aucun moyen de savoir ce que ressent un clerc, quelqu'un qui n'est pas seulement un fervent adorateur, mais qui a également été investi d'une partie du pouvoir d'une divinité.

Une question se pose depuis longtemps : un mortel devient-il un clerc à cause de sa profonde dévotion, par laquelle il s'est attiré la faveur de son dieu, ou est-ce ce dieu qui reconnaît le potentiel d'une personne et l'appelle à son service ? Mais peut-être que la réponse n'est pas si importante, car peu importe les raisons qui mènent un clerc à remplir son rôle, le monde a autant besoin de clercs que les clercs et leurs dieux ont besoin les uns des autres.

Si vous jouez un clerc, les sections suivantes vous proposent des moyens d'ajouter un peu de profondeur à l'histoire et à la personnalité de votre personnage.

Temple

La plupart des clercs commencent leur vie de service en tant que prêtre dans un ordre, puis ils se rendent compte que leur dieu les a bénis et leur a fait don des qualités nécessaires pour devenir clerc. Afin de se préparer à ce nouveau devoir, les candidats à ce rôle reçoivent généralement l'enseignement d'un clerc affilié à un temple ou un autre lieu d'étude dédié à leur divinité.

Certains temples sont coupés du monde afin que leurs occupants puissent se consacrer tranquillement à leurs prières, alors que d'autres ouvrent leurs portes aux masses pour leur prodiguer des soins tout en prêchant. Dans quel célèbre temple avez-vous étudié ?

Temples

d6	Temple
1	On raconte que votre temple est le plus ancien des édifices construits en l'honneur de votre dieu.
2	Les acolytes de plusieurs divinités aux préceptes proches de la vôtre ont été éduqués dans le même temple que vous.
3	Vous venez d'un temple réputé pour sa brasserie. On dit parfois que vous êtes accompagné de l'arôme d'une de ses célèbres bières.
4	Votre temple est une forteresse et un terrain d'essai où s'entraînent des prêtres-guerriers.
5	Votre temple est un lieu humble, où de simples prêtres mènent une vie paisible au milieu de jardins potagers.
6	Vous avez servi dans un temple situé dans les plans Extérieurs.

Souvenir

De nombreux clercs possèdent comme effets personnels des objets qui symbolisent leur foi, leur rappellent leurs vœux ou les aident d'une manière ou d'une autre à rester sur la voie qu'ils ont choisie. Même si un tel objet n'est pas imprégné de pouvoir divin, il est d'une importance vitale pour son propriétaire par ce qu'il représente.

Souvenirs

d6	Souvenir
1	La phalange d'un saint.
2	Un livre à reliure métallique contenant des informations sur la façon de traquer et détruire des créatures infernales.
3	Une babiole qui vous rappelle votre humble et bien-aimé mentor.
4	Une mèche de crins tressés provenant de la queue d'une licorne.
5	Un parchemin décrivant la meilleure manière de débarrasser le monde des nécromanciens.
6	Une pierre runique qui aurait été bénie par votre dieu.

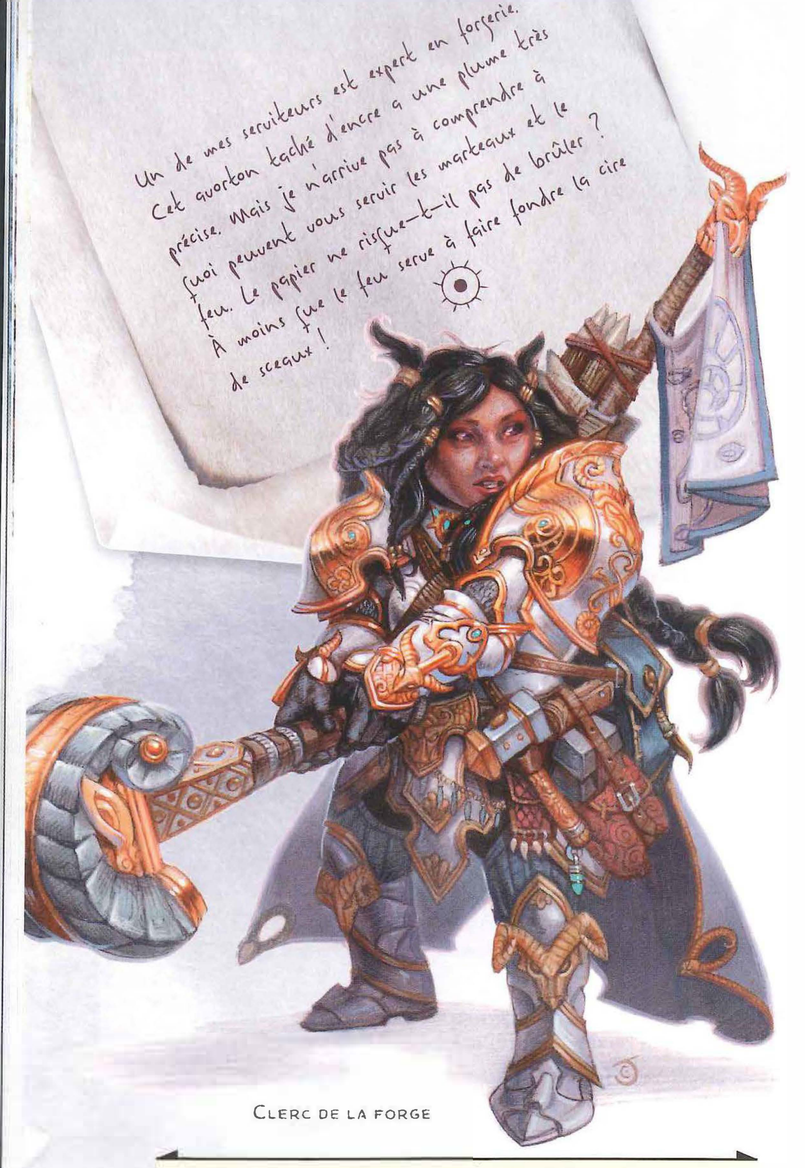
Secret

Nulle âme mortelle n'est entièrement exempte de remise en question ou de doute, et même un clerc doit affronter de sombres désirs ou la tentation interdite d'enfreindre les enseignements de sa divinité.

Si vous n'avez pas encore considéré cet aspect de votre personnage, vous trouverez dans la table ci-dessous des suggestions, dont vous pouvez également vous servir comme source d'inspiration. Votre secret, sombre et enfoui, peut porter sur une action passée (ou quelque chose que vous êtes en train de faire), ou peut être à l'origine de la façon dont vous percevez le monde et votre place dans celui-ci.

Secrets

d6	Secret
1	Un diablotin vous donne des conseils. Vous tentez d'ignorer la créature, mais ses conseils sont parfois avisés.
2	Après y avoir longtemps réfléchi, vous avez conclu que les dieux ne sont rien de plus que des créatures mortelles d'une puissance formidable.
3	Vous reconnaissez la puissance des dieux, mais vous pensez que la plupart des événements sont le résultat du pur hasard.
4	Même si vous êtes capable d'utiliser de la magie divine, vous n'avez jamais ressenti de présence divine en vous.
5	Vous êtes assailli de cauchemars et vous pensez que votre divinité vous punit ainsi d'une quelconque transgression.
6	Dans vos moments de désespoir, vous avez l'impression de n'être qu'un jouet entre les mains des dieux et vous leur en voulez d'être si distants.



Clerc de la forge

Servir un panthéon, une philosophie ou une force

Un clerc est généralement un individu ordonné au service d'un dieu particulier et qui choisit un domaine divin associé à cette divinité. La magie du clerc lui vient de son dieu ou du domaine sacré de celui-ci, et le clerc porte souvent sur lui un symbole sacré qui représente sa divinité.

Certains clercs, en particulier dans un monde comme Éberron, sont au service d'un panthéon entier plutôt que d'une seule divinité. Dans certaines campagnes, un clerc peut également servir une force cosmique, comme la vie ou la mort, une philosophie ou un concept, comme l'amour, la paix ou l'un des neuf alignements. De telles op-tions sont présentées dans le chapitre 1 du *Guide du Maître du Donjon*, dans la section « Les dieux de votre monde ».

Parlez avec votre MD des options divines disponibles dans votre campagne, afin de savoir si vous avez affaire plutôt à des dieux, des panthéons, des philosophies ou des forces cos-miques. Quel que soit l'être ou la chose que votre clerc finit par servir, choisissez un domaine divin adapté et, s'il n'existe pas de symbole sacré correspondant, créez-en un avec votre MD.

Les aptitudes de classe du clerc sont souvent liées à votre divinité. Si vous servez un panthéon, une force cosmique ou une philosophie, vos aptitudes de clerc fonctionnent de la même manière. Il vous suffit de faire comme si les réfé-rences à un dieu étaient des références au concept divin que vous servez et qui vous confère des pouvoirs magiques.

Domaines divins

Au niveau 1, un clerc gagne la spécialisation de classe domaine divin. Il a alors accès aux options suivantes, en plus de celles proposées dans le *Manuel des Joueurs* : la forge et la tombe.

Domaine de la forge

Les dieux de la forge sont les protecteurs des artisans qui travaillent le métal, qu'il s'agisse d'un humble forgeron qui confectionne des fers à cheval et des lames de charrues dans un village ou d'un grand artisan elfe dont les flèches de mithral à pointes de diamant ont abattu des seigneurs démons. Les dieux de la forge enseignent qu'avec patience et labeur, il est possible d'extraire de blocs de minerais les minéraux les plus résistants et de les transformer en des objets magnifiquement forgés. Les clercs dévoués à ces divinités cherchent à retrouver les objets qui sont tombés entre les mains des forces des ténèbres, libèrent des mines envahies par les orcs et s'évertuent à découvrir des métaux rares et merveilleux pour créer de puissants objets magiques. Les fidèles de ces dieux sont très fiers de leur travail, et ils sont prêts à fabriquer et à utiliser des armures lourdes et de puissantes armes pour les protéger. Les divinités associées à ce domaine sont notamment : Gond, Réorx, Onatar, Moradin, Héphaïstos et Goibhniu.

Aptitudes du domaine de la forge

Niveau de clerc	Aptitude
1	Sorts de domaine, maîtrises supplémentaires, bénédiction de la forge
2	Canalisation d'énergie divine : bénédiction de l'artisan
6	Âme de la forge
8	Frappe divine (1d8)
14	Frappe divine (2d8)
17	Saint de la forge et du feu

Sorts de domaine

Vous gagnez certains sorts de domaine quand vous atteignez les niveaux de clerc correspondants, comme indiqué dans la table des sorts du domaine de la forge. Consultez la section consacrée à l'aptitude de classe domaine divin pour plus de détails sur le fonctionnement des sorts de domaine (*Manuel des Joueurs* p. 58).

Sorts du domaine de la forge

Niveau de clerc	Sorts
1	*frappe ardente, identification*
3	*arme magique, chauffer le métal*
5	*arme élémentaire, protection contre l'énergie*
7	*fabrication, mur de feu*
9	*animation des objets, création*



Maîtrises supplémentaires

Lorsque vous choisissez ce domaine au niveau 1, vous gagnez les maîtrises suivantes : armure lourde et outils de forgeron.

Bénédiction de la forge

Au niveau 1, vous gagnez la capacité d'insuffler de la magie dans une armure ou une arme. À la fin d'un long repos, vous pouvez toucher un objet non magique qui est une armure ou une arme simple ou de guerre. Jusqu'à la fin de votre prochain long repos ou jusqu'à votre mort, cet objet devient un objet magique qui confère un bonus de +1 à la CA s'il s'agit d'une armure et un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts s'il s'agit d'une arme.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez pas l'utiliser de nouveau tant que vous n'avez pas terminé un long repos.

Canalisation d'énergie divine : bénédiction de l'artisan

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour créer des objets simples.

Pour cela, vous menez un rituel d'une heure qui vous permet de créer un objet non magique qui doit contenir du métal. Il peut s'agir d'une arme simple ou de guerre, d'une armure, de dix munitions, d'un kit d'outils ou d'un autre objet de métal (vous trouverez dans le *Manuel des Joueurs*, au chapitre 5 « L'équipement », une liste d'objets potentiels). Une fois l'heure écoulée, le processus de création prend fin et l'objet apparaît dans un emplacement inoccupé de votre choix dans un rayon de 1,50 m.

Vous ne pouvez pas créer d'objet d'une valeur de plus de 100 po. Dans le cadre de ce rituel, vous devez disposer de métal, y compris de pièces de monnaie si vous le souhaitez, pour une valeur équivalente à celle de l'objet créé. Ce métal fusionne de manière définitive et se transforme en l'objet choisi à la fin du rituel, et les parties de l'objet qui ne sont pas en métal se forment de manière magique au moment de la création.

Ce rituel permet également de créer une copie d'un objet non magique qui contient du métal, comme une clé, si vous possédez l'original pendant le rituel.

Âme de la forge

À partir du niveau 6, votre maîtrise de la forge vous confère des pouvoirs spéciaux :

- Vous devenez résistant aux dégâts de feu.
- Quand vous portez une armure lourde, vous gagnez un bonus de +1 à votre CA.

Frappe divine

Au niveau 8, vous gagnez la capacité d'imprégner les coups que vous portez avec des armes du pouvoir enflammé de la forge. Une fois à chacun de vos tours, lorsque vous frappez une créature avec une arme, vous pouvez lui infliger 1d8 points de dégâts de feu supplémentaires. Lorsque vous atteignez le niveau 14, cette quantité de dégâts supplémentaires devient 2d8.

J'imagine que si on ne peut pas les désintégrer ni les manger, enterrer les cadavres est une solution aussi valable qu'une autre.



Clerc de la tombe

Saint de la forge et du feu

Au niveau 17, votre affinité sacrée avec le feu et le métal devient plus puissante :

- Vous devenez immunisé aux dégâts de feu.
- Lorsque vous portez une armure lourde, vous devenez résistant aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques.

Domaine de la tombe

Les dieux de la tombe veillent sur la frontière séparant la vie de la mort. Pour ces divinités, la mort et l'au-delà sont des composantes fondamentales du multivers. Profaner la paix des morts est une abomination. Les divinités de la tombe comptent : Kélemvor, Wy-Djaz, les esprits ancestraux de la cour d'Outre-mort, Hadès, Anubis et Osiris. Le rôle des adorateurs de ces divinités est d'aider les esprits errants à trouver le repos, de détruire les morts-vivants et de soulager la souffrance des mourants. Leur magie leur permet également de repousser la mort pendant un certain temps, en particulier quand un individu a encore une grande destinée à accomplir en ce monde. Il ne s'agit cependant que d'un délai et non d'un déni de la mort, car celle-ci finit toujours pas obtenir son dû.



Aptitudes du domaine de la tombe

Niveau de clerc	Aptitudes
1	Sorts de domaine, le cercle de la mort, œil de la tombe
2	Canalisation d'énergie divine : le chemin de la tombe
6	La sentinelle au seuil de la mort
8	Incantation puissante
17	Gardien des âmes

Sorts de domaine

Vous gagnez certains sorts de domaine quand vous atteignez les niveaux de clerc correspondants, comme indiqué dans la table des sorts du domaine de la tombe. Consultez la section consacrée à l'aptitude de classe domaine divin pour plus de détails sur le fonctionnement des sorts de do-maine (*Manuel des Joueurs* p. 58).

Sorts du domaine de la tombe

Niveau de clerc	Sorts
1	*fléau, simulacre de vie*
3	*préservation des morts, rayon affaiblissant*
5	*caresse du vampire, revigorer*
7	*flétrissement, protection contre la mort*
9	*coquille antivie, relever les morts*

Le cercle de la mort

Au niveau 1, vous gagnez la capacité de manipuler la frontière qui sépare la vie de la mort. Au lieu de lancer normalement un ou plusieurs dés pour redonner, grâce à un sort, des points de vie à une créature à 0 point de vie, vous utilisez à la place le résultat le plus élevé que vous pouvez obtenir avec chacun des dés.

En outre, vous apprenez le tour de magie *épargner les mourants*, qui n'est pas comptabilisé dans le nombre de tours de magie de clerc que vous connaissez. Par ailleurs, quand vous utilisez ce sort, il a une portée de 9 mètres et vous pouvez le lancer par une action bonus.

Œil de la tombe

Au niveau 1, vous gagnez la capacité de ressentir occasionnellement la présence des morts-vivants, dont l'existence est une insulte au cycle naturel de la vie. Par une action, vous pouvez ouvrir vos sens afin de détecter magiquement les morts-vivants. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous savez où se trouvent tous les morts-vivants dans un rayon de 18 mètres autour de vous, sauf s'ils sont dissimulés par un abri total ou protégés de la magie de divination. Ce sens ne vous donne cependant aucune information sur les pouvoirs ou l'identité de ces créatures.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (avec un minimum d'une fois). Vous remettez votre compteur d'utilisations à zéro à la fin d'un long repos.

Canalisation d'énergie divine : le chemin de la tombe

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine afin de condamner une créature à mort.

Par une action, vous choisissez une créature que vous voyez et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres et vous la maudissez jusqu'à la fin de votre prochain tour. La prochaine fois que vous ou un de vos alliés réussissez une attaque contre cette créature, celle-ci est vulnérable à tous les types de dégâts infligés par cette attaque, suite à quoi la malédiction prend fin.

La sentinelle au seuil de la mort

Au niveau 6, vous devenez capable d'entraver l'arrivée de la mort. Quand vous, ou une autre créature que vous voyez et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres, subissez un coup critique, vous pouvez, par une réaction, transformer ce coup en coup normal. Tous les effets déclenchés par ce coup critique sont alors annulés.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (avec un minimum d'une fois). Vous remettez votre compteur d'utilisations à zéro à la fin d'un long repos.

Incantation puissante

À partir du niveau 8, vous ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts que vous infligez grâce à n'importe quel tour de magie de clerc.

Gardien des âmes

À partir du niveau 17, vous pouvez vous saisir d'un fragment de vitalité d'une âme sur le départ et l'utiliser pour soigner les vivants. Lorsque vous voyez un ennemi mourir dans un rayon de 18 mètres, vous ou une créature de votre choix qui se trouve dans un rayon de 18 mètres de vous récupérez un nombre de points de vie égal au nombre de dés de vie de l'ennemi trépassé. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude si vous êtes neutralisé. Une fois que vous l'avez utilisée, vous ne pouvez plus y faire appel avant le début de votre prochain tour.



J'ai toujours aimé les druides, car ils sont faits d'ingrédients naturels. Je pense que tout le monde devrait avoir un régime aussi sain.

Druide

Même dans la mort, chaque créature à un rôle à jouer dans le Grand Équilibre. Cependant, un déséquilibre est apparu et s'accentue, une force qui cherche à prendre le pas sur la nature. Il s'agit du comportement destructeur des races mortelles. Plus leurs actions les éloignent de la nature, plus leur influence devient corruptrice. En tant que druides, notre rôle est de protéger et d'éduquer, de préserver le Grand Équilibre, mais nous avons parfois l'obligation de nous dresser contre des menaces pour les éradiquer.

— Safhran, archidruide

Les druides sont les gardiens du monde naturel. On raconte qu'au bout d'un moment, un druide parle avec la voix de la nature et énonce des vérités trop subtiles pour être entendues par le commun des mortels. Ceux qui deviennent druides constatent qu'ils sont naturellement attirés par la nature et ses forces, que ses cycles et ses mouvements emplissent leurs esprits d'émerveillement et de lucidité. De nombreux sages avisés ont étudié la nature et ont énormément écrit sur ses mystères et la puissance qu'elle recèle, mais les druides sont des êtres particuliers : ils finissent, avec le temps, par arriver à incarner les forces naturelles et se trouvent au centre de phénomènes magiques qui les relient à l'esprit de la nature et aux flux de la vie. En raison de leurs pouvoirs étranges et mystérieux, les druides sont souvent révérés, tenus à l'écart ou considérés comme dangereux.

Votre personnage druide est peut-être un véritable adorateur de la nature qui a toujours méprisé la civilisation et s'est réfugié dans le confort de lieux plus sauvages, ou encore un enfant de la ville qui s'efforce de trouver une harmonie entre le monde civilisé et la nature. Vous pouvez utiliser les sections qui suivent pour étoffer votre druide, peu importe les raisons pour lesquelles il a choisi cette profession.

Objet précieux

Certains druides portent un ou plusieurs objets qui leur sont sacrés ou qui ont beaucoup d'importance à leurs yeux. De tels objets ne sont pas nécessairement magiques, mais chacun d'entre eux à une signification qui lie l'esprit et le cœur du druide à un concept profond ou une vision spirituelle.

Lorsque vous décidez quel est l'objet précieux de votre personnage, pensez à lui donner une histoire : comment l'a-t-il obtenu et pourquoi est-il important pour lui ?

Objets précieux

d6	Objet
1	Une brindille issue de l'arbre sous lequel tout le monde se réunit au centre de votre village.
2	Une fiole contenant de l'eau de la source d'une rivière sacrée.
3	Des herbes spéciales rassemblées en faisceau.
4	Un petit bol de bronze décoré d'animaux gravés.
5	Un maraca fait d'une calebasse et de baies de houx séchées.
6	Une serpe dorée miniature qui vous a été donnée par votre mentor.

Aspect modèle

Beaucoup de druides se sentent profondément liés à un aspect spécifique du monde naturel, comme un plan d'eau, un animal, un type d'arbre ou de plante. Vous vous identifiez à l'aspect choisi, car vous vous sentez inspiré par son comportement ou sa nature même, que vous cherchez à imiter.

Aspects modèles

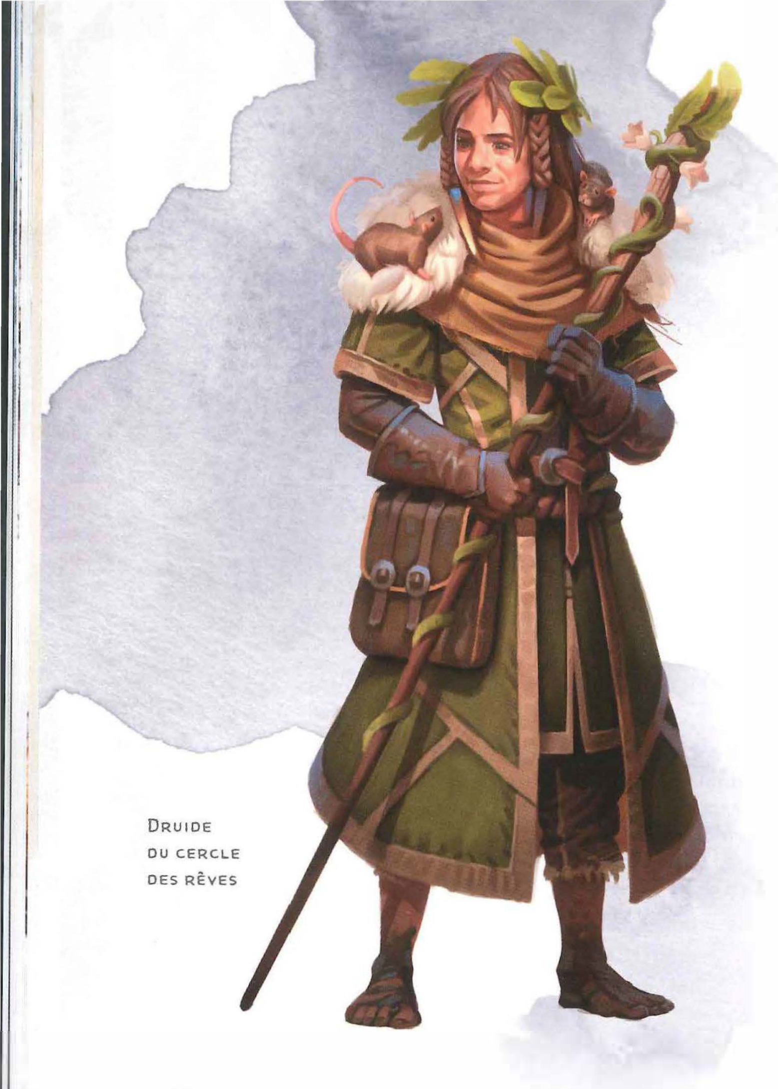
d6	Aspect modèle
1	Les ifs vous rappellent la nécessité de vous renouveler, qu'il faut laisser le vieux mourir pour laisser la place au neuf.
2	Les chênes représentent la force et la vitalité. Méditer sous un chêne vous permet de raffermir votre volonté et votre courage.
3	Le courant ininterrompu de la rivière vous fait penser au vaste monde. Vous tentez d'agir en pensant toujours à ce qui sera le mieux pour la nature sur le long terme.
4	La mer est un chaudron chaotique bouillonnant de puissance. Elle vous rappelle qu'il est nécessaire d'accepter le changement pour vivre dans ce monde.
5	Les oiseaux qui parcourent le ciel sont la preuve que la plus frêle des créatures peut survivre si elle se tient au-dessus de la masse.
6	Comme le démontrent les loups, la force d'un individu n'est rien comparée à celle de la meute.

Mentor

Il n'est pas rare que des aspirants druides recherchent (ou soient cherchés par) des instructeurs ou des anciens pour qu'ils leur apprennent les bases de leur art magique. La plupart des druides qui ont un mentor commencent leur formation à un jeune âge et ce mentor joue un rôle essentiel dans les attitudes et les croyances développées par son élève.

Si votre personnage a été entraîné par un instructeur, qui (ou quoi) était cet individu et quelle était la nature de leur relation ? Ce mentor lui a-t-il transmis un point de vue particulier sur les choses ou a-t-il influencé d'une quelconque manière la façon dont il tente d'atteindre ses objectifs sur la voie qu'il s'est choisie ?

Je ne rêve pas parce que je ne dors pas. Je suis toujours éveillé, comme ça, personne ne peut me surprendre. Mais si je rêvais, mes rêves seraient plus grandioses que les vôtres, parce que ma tête est plus grande.



Druide du cercle des rêves

Mentors

d6	Mentor
1	Votre mentor était un sage sylvanien qui vous a appris à penser en termes d'années et de décennies plutôt que de jours et de mois.
2	Votre tuteur était une dryade surveillant un portail endormi menant aux Abysses. Pendant votre formation, vous avez eu pour mission de déceler les dangers cachés menaçant le monde.
3	Votre tuteur s'est toujours présenté à vous sous la forme d'un faucon. Vous ne l'avez jamais vu sous forme humanoïde.
4	Vous faisiez partie d'un groupe de jeunes gens instruits par un vieux druide, jusqu'au jour où l'un de vos camarades a trahi votre groupe et tué votre maître.
5	Votre mentor ne vous est apparu qu'en visions. Vous ne l'avez pas encore rencontré et vous n'êtes même pas sûr qu'il possède une forme mortelle.
6	Votre mentor était un ours-garou qui vous a appris à traiter tout ce qui vit avec le même respect.

Cercles druidiques

Au niveau 2, un druide gagne la spécialisation de classe cercle druidique. Il a alors accès aux options suivantes, en plus de celles proposées dans le *Manuel des Joueurs* : le cercle des rêves et le cercle du berger.

Cercle des rêves

Les druides qui sont membres du cercle des rêves sont originaires de régions qui ont des liens étroits avec la Féérie et ses royaumes oniriques. Les druides étant des gardiens du monde naturel, ils sont des alliés naturels des fées d'alignement bon. Ces druides cherchent à emplir le monde d'émerveillement rêveur. Leur magie guérit les blessures et égaye les cœurs tristes et les domaines qu'ils protègent sont des lieux brillants et féconds, où le rêve et la réalité se confondent et où les personnes épuisées peuvent se reposer.

Aptitudes du cercle des rêves

Niveau de druide	Aptitude
2	Baume de la cour d'Été
6	Foyer de l'ombre et du clair de lune
10	Chemins secrets
14	Arpenteur des rêves

Baume de la cour d'Été

Au niveau 2, vous bénéficiez de la bénédiction de la cour d'Été. Vous devenez une source d'énergie qui permet de guérir les blessures, qui se présente sous la forme d'une réserve d'énergie féerique quantifiée par un nombre de d6 égal à votre niveau de druide.

Par une action bonus, vous pouvez choisir une créature que vous voyez et qui se trouve dans un rayon de 36 mètres et puiser dans cette réserve. Vous pouvez alors dépenser une quantité de dés égale ou inférieure à la moitié de votre niveau de druide. Lancez ces dés et additionnez leurs résultats : la cible récupère un nombre de points de vie égal à ce total. La cible gagne également 1 point de vie temporaire par dé utilisé.

Vous récupérez tous les dés dépensés ainsi après avoir terminé un long repos.

Foyer de l'ombre et du clair de lune

Au niveau 6, vous vous sentez chez vous où que vous vous trouviez. Pendant un court ou long repos, vous pouvez invoquer le pouvoir de la cour du Crépuscule pour vous protéger pendant votre sommeil. Au début de votre repos, il vous suffit de toucher un point dans l'espace et une sphère magique invisible d'un rayon de 9 mètres apparaît à cet endroit, dont le centre est le point que vous avez désigné. Cette sphère est bloquée par les abris totaux.

Tant que vous restez dans cette sphère, vous et vos alliés obtenez un bonus de +5 aux tests de Dextérité (Discrétion) et de Sagesse (Perception), et toute lumière provenant des flammes nues qui se trouvent dans la sphère (feu de camp, torches, etc.) est invisible depuis l'extérieur.

La sphère disparaît à la fin du repos ou lorsque vous la quittez.

Chemins secrets

À partir du niveau 10, vous pouvez utiliser les chemins secrets et magiques que certaines fées utilisent pour voyager d'un endroit à un autre en un clin d'œil. Par une action bonus lors de votre tour, vous pouvez vous téléporter sur une distance maximale de 18 mètres jusqu'à un emplacement inoccupé que vous pouvez voir. Alternativement, vous pouvez utiliser votre action pour téléporter une créature consentante

que vous touchez sur une distance maximale de 9 mètres jusqu'à un emplacement inoccupé que vous pouvez voir.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (avec un minimum de un). Vous remettez votre compteur d'utilisations à zéro à la fin d'un long repos.

Arpenteur des rêves

Au niveau 14, la magie de la Féérie vous donne la possibilité de voyager mentalement ou physiquement à travers les rêves.

Lorsque vous avez terminé un court repos, vous pouvez lancer l'un des sorts suivants, sans dépenser un emplacement de sort ni utiliser de composantes matérielles : *rêve* (vous êtes alors le messager), *scrutation*, ou *cercle de téléportation*.

Cette utilisation du *cercle de téléportation* est spéciale. Plutôt que d'ouvrir un portail menant à un cercle de téléportation permanent, vous ouvrez un portail vers le dernier endroit où vous avez terminé un long repos sur le plan d'existence actuel. Si vous n'avez pas pris de long repos sur le plan sur lequel vous vous trouvez, le sort échoue mais n'est pas perdu.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce que vous ayez terminé un long repos.



Druidesse du cercle du berger

Cercle du berger

Les druides du cercle du berger communient avec les esprits de la nature, en particulier ceux des animaux et des fées, et ils peuvent faire appel à eux en cas de nécessité. Ces druides pensent que tous les êtres vivants ont un rôle à jouer dans le monde naturel, mais font tout particulièrement attention à protéger les animaux et les créatures féeriques qui ont des difficultés à se défendre. Les bergers, comme on les appelle, considèrent que ces créatures sont placées sous leur responsabilité. Ainsi, ils tiennent à distance les monstres qui les menacent, réprimandent les chasseurs qui tuent plus de proies que nécessaire et empêchent la civilisation d'empiéter sur les territoires d'animaux rares ou sur les sites sacrés pour les fées. Beaucoup de ces druides sont plus heureux loin des villes et des villages et préfèrent passer leurs journées en com-pagnie des animaux et des créatures féeriques qui vivent dans les terres sauvages.

Les membres de ce cercle deviennent des aventuriers pour s'opposer aux forces qui menacent leurs protégés ou pour chercher le savoir et le pouvoir qui les aideront à mieux les défendre. Partout où ces druides vont, les esprits de la nature les accompagnent.

Aptitudes du cercle du berger

Niveau de druide	Aptitude
2	Langage de la forêt, totem spirituel
6	Puissant invocateur
10	Esprit protecteur
14	Invocations loyales

Langage de la forêt

Au niveau 2, vous gagnez la capacité de converser avec les animaux et de nombreuses fées.

Vous apprenez à parler, lire et écrire en sylvestre. En outre, les animaux comprennent ce que vous dites et vous devenez capable d'interpréter leurs bruits et leurs mouvements. La plupart des animaux n'ont pas l'intelligence nécessaire pour transmettre ou comprendre des concepts sophistiqués, mais un animal bien disposé envers vous peut vous faire part de ce qu'il a vu ou entendu récemment. Cette aptitude ne fait pas automatiquement de vous un ami des animaux, mais vous pouvez la combiner avec des offrandes afin de vous faire bien voir d'eux, comme vous le feriez avec un PNJ.

Totem spirituel

À partir du niveau 2, vous pouvez faire appel aux esprits de la nature pour influencer le monde qui vous entoure. Par une action bonus, vous pouvez magiquement invoquer un esprit intangible à un endroit que vous pouvez voir et qui se trouve dans un rayon de 18 mètres de vous. L'esprit crée une aura de 9 mètres de rayon autour de ce point. Cet esprit n'est pas considéré comme une créature ou un objet, même s'il possède l'apparence spectrale de la créature qu'il représente.

Par une action bonus, vous pouvez déplacer l'esprit dans un rayon de 18 mètres autour de vous, jusqu'à un endroit que vous pouvez voir.

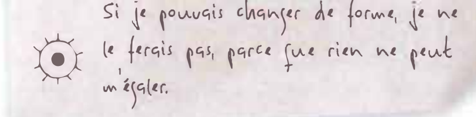
L'esprit reste présent pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous soyez neutralisé. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce que vous ayez terminé un court ou long repos.

L'effet de l'aura qui entoure l'esprit dépend du type d'esprit que vous invoquez. Vous avez le choix entre les options suivantes :

Esprit de l'ours. L'esprit de l'ours vous accorde, à vous et à vos alliés, sa force et son endurance. Chaque créature de votre choix qui se trouve dans la zone d'effet de l'aura lorsque l'esprit apparaît gagne une quantité de points de vie temporaires égale à 5 + votre niveau de druide. De plus, vous et vos alliés devenez avantagés aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force tant que vous vous trouvez dans la zone d'effet de l'aura.

Esprit du faucon. L'esprit du faucon est un chasseur accompli et il vous fait bénéficier, à vous et vos alliés, de sa vue perçante. Quand une créature fait un jet d'attaque dont la cible se trouve dans la zone d'effet de l'aura de l'esprit, vous pouvez utiliser votre réaction pour accorder un avantage à ce jet d'attaque. De plus, vous et vos alliés devenez avantagés à vos tests de Sagesse (Perception) dans la zone d'effet de l'aura.

Esprit de la licorne. L'esprit de la licorne apporte sa protection à ceux qui se trouvent près de lui. Vous et vos alliés devenez avantagés à tous les tests de caractéristique



destinés à détecter les créatures qui se trouvent dans l'aura de l'esprit. Par ailleurs, si vous utilisez un emplacement de sort pour lancer un sort qui redonne des points de vie à n'importe quelle créature qui se trouve dans ou hors de la zone d'effet de l'aura, chaque créature de votre choix qui se trouve dans la zone d'effet de l'aura gagne également une quantité de points de vie égale à votre niveau de druide.

Puissant invocateur

À partir du niveau 6, les animaux et les fées que vous invoquez sont plus résistants que la normale. Tout animal ou fée qui a été invoqué ou créé par un sort que vous lancez bénéficie des avantages suivants :

- La créature invoquée possède plus de points de vie que la norme : 2 points de vie supplémentaires par dé de vie qu'elle possède.
- Les dégâts que la créature inflige avec ses armes naturelles sont considérés comme magiques face à une cible immunisée ou résistante aux attaques et aux dégâts non magiques.

Esprit protecteur

À partir du niveau 10, votre totem spirituel protège les animaux et les fées que vous invoquez avec votre magie. Quand un animal ou une fée que vous avez invoqué ou créé avec un sort termine son tour dans l'aura de votre totem spirituel, cette créature récupère une quantité de points de vie égale à la moitié de votre niveau de druide.

Invocations loyales

À partir du niveau 14, les esprits de la nature avec qui vous communiez vous protègent lorsque vous êtes à votre plus vulnérable. Si vous êtes réduit à 0 point de vie ou vous trouvez neutralisé contre votre volonté, vous pouvez immédiatement bénéficier des avantages liés à *invoquer des animaux*, comme si vous lanciez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 9. Le sort vous permet alors d'invoquer quatre animaux de votre choix, dont l'indice de dangerosité est de 2 ou moins. Les animaux ainsi invoqués apparaissant dans un rayon de 6 mètres autour de vous. En l'absence d'ordres de votre part, ils vous protègent et attaquent vos ennemis. Le sort dure 1 heure, sans que cela ne nécessite de la concentration, ou jusqu'à ce que vous le dissipiez (aucune action n'est requise).

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce que vous ayez terminé un long repos.

Apprendre des formes animales

L'aptitude forme sauvage présentée dans le *Manuel des Joueurs* vous permet de vous transformer en un animal que vous avez déjà vu. Cette règle vous offre une grande flexibilité et vous permet d'accumuler un large éventail de formes animales pos-sibles, mais vous devez cependant vous limiter aux animaux des Tables des formes sauvages qui se trouvent dans ce livre.

Lorsque vous gagnez forme sauvage en devenant un druide de niveau 2, vous pouvez vous demander quels animaux vous avez déjà vus. Les tables suivantes vous présentent les animaux du *Manuel des Monstres* en fonction de leur environnement le plus probable. Réfléchissez à l'environnement dans lequel votre druide a grandi puis consultez la table correspondante pour voir une liste d'animaux que votre druide a probablement déjà vus quand il a atteint le niveau 2.

Ces tables peuvent également vous aider, vous et votre MD, à déterminer quels nouveaux animaux vous verrez peut-être lors de vos voyages. Par ailleurs, ces tables présentent l'indice de dangerosité de chaque animal et indiquent s'il possède une vi-tesse en vol ou de nage. Ces informations vous aideront à déter-miner si vous êtes en mesure de prendre la forme de cet animal.

Vous trouverez dans les tables ci-dessous tous les animaux qu'un druide peut choisir dans le cadre de l'aptitude forme sauvage (jusqu'à un indice de dangerosité de 1) ou de l'aptitude formes du cercle pour un druide du cercle de la lune (jusqu'à un indice de dangerosité de 6).

Aquatique

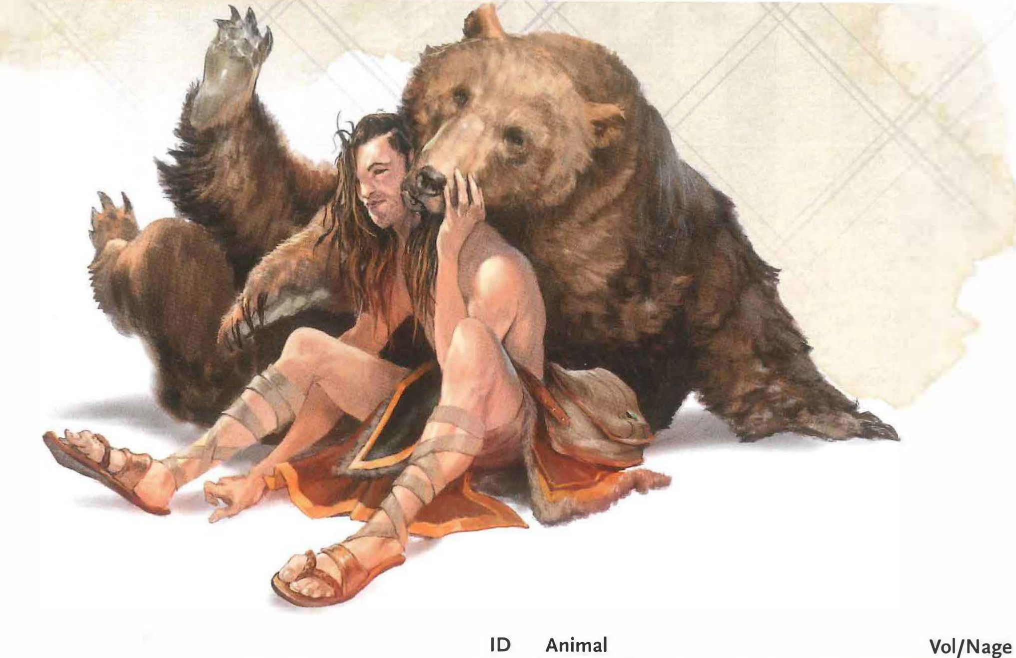
ID	Animal	Vol/Nage
0	Piranha	Nage
1/4	Serpent constricteur	Nage
1/2	Hippocampe géant	Nage
1/2	Requin des récifs	Nage
1	Pieuvre géante	Nage
2	Serpent constricteur géant	Nage
2	Requin-chasseur	Nage
2	Plésiosaure	Nage
3	Épaulard	Nage
5	Requin géant	Nage

Arctique

ID	Animal	Vol/Nage
0	Chouette	Vol
1/8	Faucon de sang	Vol
1/4	Chouette géante	Vol
1	Ours brun	—
2	Ours polaire	Nage
2	Tigre à dents de sabre	—
6	Mammouth	—

Collines

ID	Animal	Vol/Nage
0	Babouin	—
0	Aigle	Vol
0	Chèvre	—
0	Hyène	—
0	Corbeau	Vol
0	Vautour	Vol
1/8	Faucon de sang	Vol
1/8	Belette géante	—
1/8	Mastiff	—
1/8	Mule	—
1/8	Serpent venimeux	Nage
1/8	Strige	Vol
1/4	Bec de hache	—
1/4	Sanglier	—
1/4	Élan	—
1/4	Chouette géante	Vol
1/4	Araignée-loup géante	—
1/4	Panthère (cougar)	—
1/4	Loup	—
1/2	Chèvre géante	—
1	Ours brun	—
1	Loup sanguinaire	—
1	Aigle géant	Vol
1	Hyène géante	—
1	Lion	—
2	Sanglier géant	—
2	Élan géant	—



Désert

ID	Animal	Vol/Nage
0	Chat	—
0	Hyène	—
0	Chacal	—
0	Scorpion	—
0	Vautour	Vol
1/8	Chameau	—
1/8	Serpent volant	Vol
1/8	Mule	—
1/8	Serpent venimeux	Nage
1/8	Strige	Vol
1/4	Serpent constricteur	Nage
1/4	Lézard géant	—
1/4	Serpent venimeux géant	Nage
1/4	Araignée-loup géante	—
1	Hyène géante	—
1	Araignée géante	—
1	Crapaud géant	Nage
1	Vautour géant	Vol
1	Lion	—
2	Serpent constricteur géant	Nage
3	Scorpion géant	—

Forêt

ID	Animal	Vol/Nage
0	Babouin	—
0	Blaireau	—
0	Chat	—
0	Daim	—
0	Hyène	—
0	Chouette	Vol
1/8	Faucon de sang	Vol
1/8	Serpent volant	Vol
1/8	Rat géant	—
1/8	Belette géante	—
1/8	Serpent venimeux	Nage
1/8	Mastiff	—
1/8	Strige	Vol
1/4	Sanglier	—
1/4	Serpent constricteur	Nage
1/4	Élan	—
1/4	Blaireau géant	—
1/4	Chauve-souris géante	Vol
1/4	Grenouille géante	Nage
1/4	Lézard géant	—
1/4	Chouette géante	Vol
1/4	Serpent venimeux géant	Nage
1/4	Araignée-loup géante	—
1/4	Panthère	—
1/4	Loup	—
1/2	Grand singe	—
1/2	Ours noir	—
1/2	Guêpe géante	Vol
1	Ours brun	—
1	Loup sanguinaire	—
1	Hyène géante	—
1	Araignée géante	—
1	Crapaud géant	Nage
1	Tigre	—
2	Sanglier géant	—
2	Serpent constricteur géant	Nage
2	Élan géant	—

Littoral

ID	Animal	Vol/Nage
0	Crabe	Nage
0	Aigle	Vol
1/8	Faucon de sang	Vol
1/8	Crabe géant	Nage
1/8	Serpent venimeux	Nage
1/8	Strige	Vol
1/4	Lézard géant	—
1/4	Araignée-loup géante	—
1/4	Ptéranodon	Vol
1	Aigle géant	Vol
1	Crapaud géant	Nage
2	Plésiosaure	Nage

Marais

ID	Animal	Vol/Nage
0	Rat	—
0	Corbeau	Vol
1/8	Rat géant	—
1/8	Serpent venimeux	Nage
1/8	Strige	Vol
1/4	Serpent constricteur	Nage
1/4	Grenouille géante	Nage
1/4	Lézard géant	—
1/4	Serpent venimeux géant	Nage
1/2	Crocodile	Nage
1	Araignée géante	—
1	Crapaud géant	Nage
2	Serpent constricteur géant	Nage
5	Crocodile géant	Nage

Montagne

ID	Animal	Vol/Nage
0	Aigle	Vol
0	Chèvre	—
1/8	Faucon de sang	Vol
1/8	Strige	Vol
1/4	Ptéranodon	Vol
1/2	Chèvre géante	—
1	Aigle géant	Vol
1	Lion	—
2	Élan géant	—
2	Tigre à dents de sabre	—

Plaine

ID	Animal	Vol/Nage
0	Chat	—
0	Daim	—
0	Aigle	Vol
0	Chèvre	—
0	Hyène	—
0	Chacal	—
0	Vautour	Vol
1/8	Faucon de sang	Vol
1/8	Serpent volant	Vol
1/8	Belette géante	—
1/8	Serpent venimeux	Nage
1/8	Strige	Vol
1/4	Bec de hache	—
1/4	sanglier	—
1/4	Élan	—
1/4	Serpent venimeux géant	Nage
1/4	Araignée-loup géante	—
1/4	Panthère (léopard)	—
1/4	Ptéranodon	Vol
1/4	Cheval de selle	—
1/4	Loup	—
1/2	Chèvre géante	—
1/2	Guêpe géante	Vol
1	Aigle géant	Vol
1	Hyène géante	—
1	Vautour géant	Vol
1	Lion	—
1	Tigre	—
2	Allosaure	—
2	Sanglier géant	—
2	Élan géant	—
2	Rhinocéros	—
3	Ankylosaure	—
4	Éléphant	—
5	Tricératops	—

Underdark

ID	Animal	Vol/Nage
0	Punaise de feu géante	—
1/8	Rat géant	—
1/8	Strige	Vol
1/4	Chauve-souris géante	Vol
1/4	Mille-pattes géant	—
1/4	Lézard géant	—
1/4	Serpent venimeux géant	Nage
1	Araignée géante	—
1	Crapaud géant	Nage
2	Serpent constricteur géant	Nage
2	Ours polaire (ours des cavernes)	Nage





Divine ? Arcanique ? En quoi l'origine de la magie importe-t-elle ? Soit vous avez des pouvoirs, soit vous n'en avez pas. Heureusement, moi j'en ai plein.

Ensorceleur

L'ÉTUDE ET LA PRATIQUE, C'EST POUR LES AMATEURS.
Le véritable pouvoir est un droit du sang.

— Hennet, rejeton de Tiamat

Les ensorceleurs sont avantagés par rapport aux autres personnages quand il s'agit de faire appel à leurs capacités en cas de besoin. En effet, ils ne sont pas seulement dépositaires d'un pouvoir, mais ils doivent généralement faire des efforts pour le contenir. Chaque ensorceleur est né ainsi ou s'est retrouvé dans cette situation par un incroyable coup du hasard. À la différence des autres personnages qui doivent adopter une profession, apprendre et faire leur possible pour affiner leurs talents, les ensorceleurs reçoivent d'un coup leur pouvoir.

De nombreuses personnes ne sont pas à l'aise à l'idée de voyager en compagnie d'un être dont la magie est innée, c'est pourquoi les ensorceleurs s'attirent généralement des regards méfiants et chargés de défiance. Cela n'empêche cependant pas nombre d'entre eux de montrer les limites de ces préjugés en accomplissant des actions dont peuvent bénéficier leurs contemporains qui n'ont pas eu la chance de recevoir de dons magiques.

Les ensorceleurs sont souvent définis par les événements qui entourent les premières manifestations de leur pouvoir. Pour certains, il s'agit d'un héritage attendu dont l'arrivée est cause de célébrations. D'autres sont traités comme des parias et bannis de leur foyer après la manifestation soudaine et terrifiante de leurs pouvoirs.

Jouer un personnage d'ensorceleur peut être enrichissant, mais relève également du challenge. Vous trouverez dans les sections ci-dessous des suggestions pour étoffer et personnaliser votre ensorceleur.

Origine arcanique

Certains ensorceleurs connaissent l'origine de leur pouvoir grâce à la manière dont celui-ci s'est manifesté. D'autres ne peuvent que spéculer, car leurs pouvoirs sont apparus d'une façon qui ne leur donne aucun indice sur cette origine.

Votre personnage connaît-il la source de son pouvoir magique ? Celui-ci a-t-il un lien avec un parent éloigné, un événement cosmique ou est-il le fruit du plus pur hasard ? Si votre ensorceleur ne sait pas d'où vient son pouvoir, votre MD peut utiliser cette table (ou décider d'une origine) et vous révéler l'origine de ce pouvoir quand l'information sera utile dans la campagne.

Origines arcaniques

d6	Origine
1	Votre pouvoir vient de votre sang. Vous êtes apparenté à une créature puissante, ou vous avez hérité d'une bénédiction ou d'une malédiction.
2	Vous êtes la réincarnation d'un être originaire d'un autre plan d'existence.
3	Une puissante entité a pénétré dans ce monde et sa magie vous a changé.
4	Votre naissance a été annoncée par une prophétie dans un antique texte : vous êtes destiné à utiliser votre pouvoir à de terribles fins.
5	Vous êtes le produit de générations de croisements réalisés avec soin.
6	Vous avez été créé par un alchimiste et êtes né dans une cuve.

Réaction

Quand un nouvel ensorceleur apparaît dans le monde, que ce soit au moment de sa naissance ou des premières manifestations de son pouvoir, cet événement a des conséquences qui dépendent énormément de la réaction des personnes qui y assistent.

Quand les pouvoirs de votre ensorceleur se sont manifestés, comment les gens qui l'entouraient ont-ils réagi ? Se sont-ils montrés encourageants, craintifs ou quelque part entre les deux ?

Réactions

d6	Réaction
1	Vos pouvoirs sont considérés comme une grande bénédiction par ceux qui vous entourent et ils attendent de vous que vous les mettiez au service de votre communauté.
2	Quand ils se sont manifestés, vos pouvoirs ont causé de nombreux dégâts et même une mort, et vous avez été traité comme un criminel.
3	Vos voisins haïssent autant qu'ils craignent vos pouvoirs, ils font tout pour vous éviter.
4	Vous avez attiré l'attention d'un sinistre culte qui a prévu d'exploiter vos pouvoirs.
5	Les gens qui vous entourent croient qu'à l'origine de vos pouvoirs se trouve une malédiction jetée sur votre famille en punition d'un crime passé.
6	On pense que vos pouvoirs sont liés à une ancienne dynastie de rois déments, qui se serait éteinte suite à une révolte sanglante il y a plus d'un siècle.

Marque surnaturelle

Il est presque impossible de distinguer un ensorceleur d'un individu normal quand il n'utilise pas ses pouvoirs. C'est seulement quand sa magie se manifeste qu'il dévoile sa véritable nature. Cela dit, de nombreux ensorceleurs possèdent un trait physique, subtil mais révélateur, qui les distingue des autres.



De gauche à droite : Une âme divine, une ensorceleuse des tempêtes et une ensorceleuse des ombres.

Si votre ensorceleur possède une marque surnaturelle, il s'agit peut-être d'une marque qu'il peut facilement dissimuler, ou peut-être d'un signe qu'il exhibe fièrement.

Marques surnaturelles

d6	Marque
1	La couleur de vos yeux est inhabituelle. Rouge, par exemple.
2	Vous avez un orteil surnuméraire à un pied.
3	Une de vos oreilles est nettement plus grande que l'autre.
4	Vos cheveux poussent à une vitesse prodigieuse.
5	Vous plissez constamment le nez quand vous mâchez.
6	Une tache rouge apparaît sur votre cou une fois par jour, puis disparaît au bout d'une heure.

Signe de sorcellerie

Il est notoire que certains ensorceleurs arrivent mieux à contrôler leur magie incantatoire que les autres. Il arrive ainsi qu'un ensorceleur à qui son sort échappe se trouve entouré d'un feu d'artifice d'énergies magiques. Cela dit, même quand la magie d'un ensorceleur s'exprime comme il l'a voulu, elle est généralement accompagnée d'un signe révélateur qui indique clairement qu'il est à l'origine de cette énergie magique.

Quand votre personnage d'ensorceleur lance un sort, cette action est-elle dévoilée par un signe de sorcellerie ? Ce signe est-il lié à son origine ou son identité ou s'agit-il d'un phénomène en apparence aléatoire ?

Signes de sorcellerie

d6	Signe
1	Vous entonnez les composantes verbales de vos sorts avec la voix tonnante d'un titan.
2	Une fois que vous avez lancé un sort, la zone qui vous entoure se trouve brièvement plongée dans l'obscurité.
3	Vous transpirez abondamment quand vous lancez un sort et pendant les quelques secondes qui suivent.
4	Chaque fois que vous lancez un sort, vos cheveux et vos vêtements s'agitent brièvement, comme s'ils étaient sous l'emprise d'une brise.
5	Si vous lancez un sort en vous tenant debout, vous lévitez d'une quinzaine de centimètres au-dessus du sol avant d'atterrir en douceur.
6	Quand vous commencez votre incantation, votre tête se trouve engloutie dans une boule de flammes bleues illusoires qui disparaissent ensuite brusquement.

d'oiseau alors que ceux des enfers ont des ailes de chauve-souris ? Cela semble arbitraire. Pourquoi n'y aurait-il pas d'ange chauve-souris ?



Origines magiques

Au niveau 1, un ensorceleur gagne la spécialisation de classe origine magique. Il a alors accès aux options suivantes, en plus de celles proposées dans le *Manuel des Joueurs* : l'âme divine, la magie des ombres et la sorcellerie des tempêtes.

Âme divine

Parfois, l'étincelle de magie à l'origine des pouvoirs d'un ensorceleur a une origine divine qui scintille dans son âme. Posséder une âme bénie est un signe qui peut signifier que votre magie innée trouve son origine dans une parenté, lointaine mais puissante, avec un être divin. Il est ainsi possible qu'un de vos ancêtres ait été un ange transformé en mortel et envoyé combattre au nom d'un dieu. Votre naissance peut également correspondre à une ancienne prophétie, et vous êtes alors destiné à servir les dieux ou à être le réceptacle d'une magie divine.

D'une âme divine se dégage un magnétisme naturel que certaines hiérarchies religieuses perçoivent comme une menace. En tant qu'hérétique capable de brandir un pouvoir sacré, une âme divine peut, si elle expose son lien avec le divin, saper un ordre religieux établi.

C'est pourquoi, dans certaines cultures, seuls ceux qui peuvent prétendre au titre d'âme divine peuvent prétendre au pouvoir religieux et, dans certaines régions, le pouvoir ecclésiastique est ainsi dominé par une poignée de lignées qui se le transmettent d'une génération à l'autre.

Aptitudes d'âme divine

Niveau d'ensorceleur	Aptitude
1	Magie divine, favori des dieux
6	Soins améliorés
14	Ailes d'outre-monde
18	Rétablissement surnaturel

Magie divine

Votre lien avec le divin vous permet d'apprendre des sorts de la classe de clerc. Lorsque votre aptitude incantation vous permet d'apprendre ou de remplacer un tour de magie d'ensorceleur ou un sort d'ensorceleur de niveau 1 ou plus élevé, vous êtes libre de choisir ce nouveau sort dans la liste de sorts du clerc ou de l'ensorceleur. Vous devez cependant obéir à toutes les restrictions liées au choix du sort, qui devient un sort d'ensorceleur en ce qui vous concerne.

Par ailleurs, choisissez une affinité avec la source de votre pouvoir divin : le bien, le mal, la loi, le chaos ou la neutralité. Vous apprenez un sort supplémentaire basé sur cette affinité, comme indiqué ci-dessous. Ce sort est considéré comme un sort d'ensorceleur en ce qui vous concerne, mais il n'est pas pris en compte dans le nombre de sorts d'ensorceleurs que vous connaissez. Si vous remplacez ce sort plus tard, vous devez le remplacer par un sort choisi dans la liste de sorts de clerc.

Affinité	Sort
Bien	*soin des blessures*
Mal	*blessure*
Loi	*bénédiction*
Chaos	*fléau*
Neutralité	*protection contre le mal et le bien*

Favori des dieux

À partir du niveau 1, votre pouvoir divin protège votre destinée. Si vous ratez un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque, vous pouvez lancer 2d4 et ajouter le résultat obtenu au résultat de votre jet initial, modifiant peut-être ainsi l'issue de ce jet. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Soins améliorés

À partir du niveau 6, l'énergie divine qui traverse votre corps peut donner plus de force aux sorts de soin. Chaque fois que vous ou un allié qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de vous lancez des dés pour déterminer le nombre de points de vie qu'un sort vous restitue, vous pouvez dépenser 1 point de sorcellerie pour relancer une seule fois autant de dés que vous le souhaitez, à condition que vous ne soyez pas neutralisé. Vous ne pouvez utiliser cette aptitude qu'une seule fois par tour.

Ailes d'outre-monde

À partir du niveau 14, vous pouvez, par une action bonus, faire apparaître une paire d'ailes spectrales dans votre dos. Tant que ces ailes sont présentes, vous avez une vitesse de vol de 9 mètres. Ces ailes persistent jusqu'à ce que vous soyez neutralisé, que vous mouriez, ou que vous choisissiez de les faire disparaître par une action bonus.

L'affinité que vous avez choisie dans le cadre de votre aptitude magie divine détermine l'apparence de ces ailes spectrales : des ailes d'aigle pour le bien ou la loi ; des ailes de chauve-souris pour le mal ou le chaos ; et ailes de libellule pour la neutralité.

Rétablissement céleste

Au niveau 18, vous obtenez la capacité de vous remettre de vos blessures graves. Par une action bonus, lorsque vous êtes réduit à moins de la moitié de vos points de vie, vous pouvez récupérer une quantité de points de vie égale à la moitié de votre maximum de points de vie.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce que vous ayez terminé un long repos.

Magie des ombres

Vous êtes une créature d'ombres, car la magie qui vous habite vient directement du Gisombre. Vous pouvez peut-être retracer votre lignée jusqu'à une entité provenant de cet endroit, ou alors une de ces entités vous a exposé à sa sinistre énergie et vous avez été transformé par celle-ci.

Le pouvoir de la magie de l'ombre a d'étranges effets sur votre apparence physique. L'étincelle de vie qui vous anime semble en effet étouffée, comme si elle conservait difficilement sa vivacité face à l'énergie sombre qui imprègne votre âme. Vous pouvez, au choix, lancer un dé ou choisir une bizarrerie pour votre personnage dans la table des Bizarreries d'ensorceleur des ombres.

Bizarreries d'ensorceleur des ombres

d6	Bizarrerie
1	Votre peau dégage en permanence un froid glacial.
2	Quand vous dormez, vous donnez l'impression de ne pas respirer (cela dit, vous devez quand même respirer pour survivre).
3	Vous saignez très peu, même quand vous êtes gravement blessé.
4	Votre cœur ne bat qu'une fois par minute, et quand cela arrive, vous êtes parfois surpris.
5	Vous avez du mal à vous rappeler qu'on ne se comporte pas de la même manière avec les êtres vivants et les cadavres.
6	Vous avez cligné des yeux. Une fois. C'était la semaine dernière.

Aptitudes de la magie des ombres

Niveau d'ensorceleur	Aptitude
1	Yeux des ténèbres, force de la tombe
3	Yeux des ténèbres (*ténèbres*)
6	Chien de mauvais augure
14	Traverser les ombres
18	Forme d'ombre



Yeux des ténèbres

À partir du niveau 1, vous gagnez vision dans le noir avec une portée de 36 mètres.

Lorsque vous atteignez le niveau 3 de cette classe, vous apprenez le sort *ténèbres*, qui n'est pas pris en compte dans le nombre de sorts d'ensorceleurs que vous connaissez. En outre, vous pouvez le lancer soit en dépensant 2 points de sorcellerie, soit en utilisant un emplacement de sort. Si vous le lancez avec des points de sorcellerie, vous pouvez voir au travers des ténèbres créées par le sort.

Force de la tombe

À partir du niveau 1, votre existence à la frontière entre la vie et la mort vous rend plus difficile à vaincre. Lorsque vous subissez des dégâts qui vous réduisent à 0 point de vie, vous pouvez faire un jet de sauvegarde de Charisme (DD 5 + la quantité de dégâts subis). Sur une réussite, vous n'êtes réduit qu'à 1 point de vie. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude si vous êtes réduit à 0 point de vie par des dégâts radiants ou un coup critique.

Si vous avez réussi votre jet de sauvegarde, vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude tant que vous n'avez pas terminé un long repos.

Chien de mauvais augure

Au niveau 6, vous pouvez faire appel à une créature des ténèbres qui viendra harceler vos ennemis en hurlant. Par une action bonus, vous pouvez dépenser 3 points de sorcellerie pour invoquer magiquement un chien de mauvais augure et le diriger contre une cible que vous pouvez voir et qui se trouve dans un rayon de 36 mètres de vous. Le chien possède les mêmes statistiques que le loup sangui-naire (voir le *Mons ter Manual* ou l'annexe D du *Manuel des Joueurs*), avec les changements suivants:

- Le chien n'est pas de taille Grande, mais Moyenne. Il est considéré comme une créature monstrueuse et non une bête.
- Il apparaît avec une quantité de points de vie temporaires égale à la moitié de votre niveau d'ensorceleur.
- Il peut se déplacer à travers d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Le chien subit 5 dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.
- Au début de son tour, le chien connaît automatiquement l'emplacement de sa cible. Si la cible était cachée, elle ne l'est pas aux yeux du chien.

Le chien apparaît dans un emplacement inoccupé de votre choix dans un rayon de 9 mètres de la cible. Faites un jet d'initiative pour le chien. À son tour, il ne peut se déplacer qu'en direction de sa cible et en empruntant le chemin le plus direct, et il ne peut utiliser son action que pour attaquer sa cible. Le chien peut faire des attaques d'opportunité, mais seulement contre sa cible. De plus, tant que le chien se trouve à moins de 1,50 mètre de sa cible, celle-ci se trouve désavantagée aux jets de sauvegarde qu'elle effectue contre tous les sorts que vous lancez. Le chien disparaît s'il est réduit à 0 point de vie, si sa cible est réduite à 0 point de vie, ou au bout de 5 minutes.

Traverser les ombres

Au niveau 14, vous gagnez la capacité de marcher d'une ombre à l'autre. Quand vous vous trouvez dans des zones de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez, par une action bonus, vous téléporter jusqu'à une distance de 36 mètres, jusqu'à un emplacement inoccupé que vous pouvez voir et qui se trouve également faiblement éclairé ou plongé dans les ténèbres.

Forme d'ombre

À partir du niveau 18, vous pouvez par une action bonus dépenser 6 points de sorcellerie pour prendre magiquement une forme d'ombre. Sous cette forme, vous êtes résistant à tous les types de dégâts sauf les dégâts de force et les dégâts radiants et vous pouvez vous déplacer à travers d'autres créatures et objets comme s'il s'agissait d'un terrain difficile. Vous subissez 5 points de dégâts de force si vous terminez votre tour dans un objet.

Vous conservez cette forme pendant 1 minute. Cet effet prend fin de manière anticipée si vous êtes neutralisé, que vous mourez, ou que vous y mettez fin par une action bonus.

Sorcellerie des tempêtes

Votre magie héréditaire est alimentée par la puissance élémentaire de l'air. Parmi les possesseurs de ce pouvoir, nombreux sont ceux qui peuvent en retracer l'origine à une expérience de mort imminente causée par la Grande Pluie. Cela dit, il est également possible que vous soyez né pendant une tempête si intense que les gens en parlent encore,



ou qu'une puissante créature de l'air, comme un djinn, se soit trouvée mêlée à vos ancêtres. Quelle qu'en soit la raison, votre être est imprégné par la magie des tempêtes.

Les ensorceleurs des tempêtes ont une valeur inestimable pour l'équipage d'un navire. Leur magie leur permet en effet de contrôler les vents et les conditions météorologiques autour d'eux. Leurs pouvoirs s'avèrent également utiles pour repousser les attaques des sahuagins, des pirates et autres menaces d'origine aquatique.

Aptitudes de sorcellerie des tempêtes

Niveau d'ensorceleur	Aptitude
1	Langage du vent, magie tumultueuse
6	Cœur de la tempête, guide des tempêtes
14	Fureur de la tempête
18	Âme du vent

Langage du vent

La magie arcanique que vous utilisez est empreinte d'air élémentaire. Vous pouvez parler, lire et écrire en primordial. Votre connaissance de cette langue vous permet de comprendre et d'être compris par les créatures qui parlent les dialectes qui en découlent : l'aquatique, l'aérien, l'igné et le terreux.

Magie tumultueuse

À partir du niveau 1, lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour vous trouver brièvement entouré de rafales tourbillonnantes d'air élémentaire immédiatement avant ou après avoir lancé un sort de niveau 1 ou supérieur. Vous pouvez alors voler sur une distance maximum de 3 mètres sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Cœur de la tempête

Au niveau 6, vous devenez résistant aux dégâts de foudre et de tonnerre. En outre, chaque fois que vous commencez à lancer un sort de niveau 1 ou supérieur qui inflige des dégâts de foudre ou de tonnerre, une explosion de magie des tempêtes se dégage de vous. Les créatures de votre choix que vous pouvez voir et qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres de vous subissent alors une quantité de dégâts de foudre ou de tonnerre (vous choisissez à chaque fois que cet effet se déclenche) égale à la moitié de votre niveau d'ensorceleur.

Guide des tempêtes

Au niveau 6, vous gagnez la capacité de contrôler subtilement le climat alentour.

S'il pleut, vous pouvez utiliser une action pour empêcher la pluie de tomber dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur vous. Vous pouvez mettre fin à cet effet par une action bonus.

S'il y a du vent, vous pouvez utiliser une action bonus à chaque round pour choisir la direction dans laquelle le vent souffle dans une sphère de 30 mètres de rayon centrée sur vous. Le vent souffle dans cette direction jusqu'à la fin de votre prochain tour. Cette aptitude ne vous permet pas de modifier la force du vent.

Fureur de la tempête

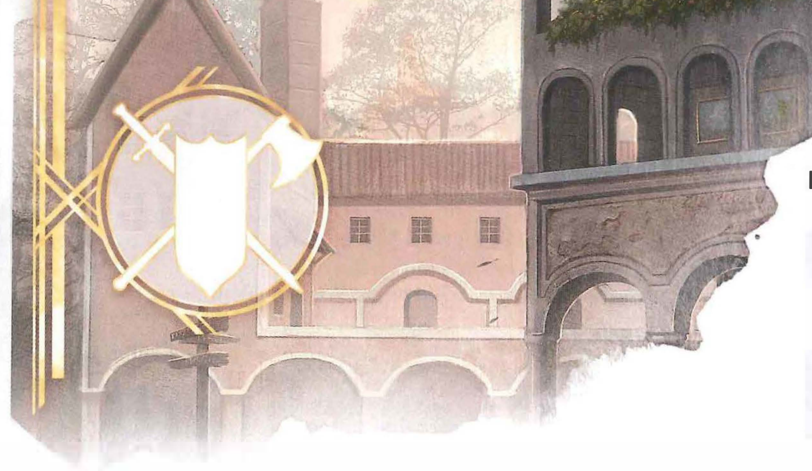
À partir du niveau 14, lorsque vous êtes touché par une attaque de corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour infliger des dégâts de foudre à votre attaquant. Vous infligez une quantité de dégâts égale à votre niveau d'ensorceleur. L'attaquant doit également faire un jet de sauvegarde de Force contre le DD de sauvegarde de votre sort d'ensorceleur. Sur un échec, l'attaquant est repoussé en ligne droite jusqu'à 6 mètres de vous.

Âme du vent

Au niveau 18, vous devenez immunisé aux dégâts de foudre et de tonnerre.

Vous gagnez également une vitesse de vol magique de 18 mètres. Par une action, vous pouvez réduire votre vitesse de vol à 9 mètres pendant 1 heure et choisir une quantité de créatures égale à 3 + votre modificateur de Charisme, situées dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Les créatures choisies gagnent une vitesse de vol magique de 9 mètres pendant 1 heure. Une fois que vous avez ainsi réduit votre vitesse de vol, vous ne pouvez plus le faire tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Quel est le problème des gens avec la météo ? C'est simplement le ciel qui pleure et qui crie parce qu'il est si loin de moi.



Guerrier

Prévenez-moi quand vous aurez fini de bavasser.

—Tordek

De tous les aventuriers des mondes de D&D, le guerrier est peut-être le plus paradoxal. D'un côté, une des caractéristiques de cette classe est qu'aucun guerrier ne se spécialise exactement dans le même domaine et leurs armes, armures et tactiques peuvent être très différentes d'un individu à l'autre. D'un autre côté, quels que soient les instruments ou méthodes qu'ils emploient, les guerriers croient tous en une vérité fondamentale : il vaut mieux blesser qu'être blessé.

Si certains guerriers partent à l'aventure pour la gloire ou les richesses, d'autres sont principalement préoccupés par le bien-être d'autrui et ils accordent plus d'importance à la tranquillité d'une société, d'un village ou d'un groupe qu'à leur propre sécurité. Même s'il y a de l'or à la clé, pour la plupart des guerriers, la véritable récompense se trouve dans la victoire sur leurs ennemis.

Les sections ci-dessous proposent des possibilités pour un peu de profondeur et quelques détails personnels à votre personnage de guerrier.

Blason héraldique

Les guerriers combattent généralement au nom d'une cause. Pour certains, il s'agit de royaumes assiégés par des monstres, pour d'autres seulement de leur gloire personnelle. Dans tous les cas, un guerrier affiche généralement un blason héraldique qui symbolise cette cause. Certains adoptent le symbole d'une nation ou d'une dynastie royale, d'autres créent eux-mêmes un blason qui représente leur propre intérêt.

Votre personnage est peut-être affilié à une organisation ou à une cause et dans ce cas, il voyage peut-être sous un étendard. Si ce n'est pas le cas, vous devriez envisager de créer un blason héraldique qui symbolise un aspect de sa nature ou qui évoque son objectif en ce monde.

Les branches et les pierres, ça, ça risque de me casser un os, mais les épées, ça me fait jamais rien. Enfin, tant que je reste assez haut et que je tire de biais.

Blasons héraldiques

d6	Blason
1	Un dragon doré rampant sur un champ vert, représentant le courage et une quête de richesse.
2	Le poing d'un géant des tempêtes serrant un éclair devant un nuage d'orage, symbolisant la fureur et la puissance.
3	Deux épées à deux mains croisées devant la porte d'un château, signifiant la défense d'une ville ou d'un royaume.
4	Un crâne traversé d'un poignard, représentant le sort qui attend vos ennemis.
5	Un phénix dans un cercle de feu, symbole d'un esprit indomptable.
6	Trois gouttes de sang sous la lame d'une épée à l'horizontale sur fond noir, symbolisant trois ennemis que vous avez juré de tuer.

Instructeur

Certains guerriers sont des combattants dans l'âme et ils possèdent un talent inné pour survivre aux batailles. D'autres ont appris à se battre au cours d'années passées en formation dans une armée ou une organisation martiale, où ils ont bénéficié de l'enseignement des chefs de ce groupe.

Il existe un troisième type de combattants : ceux qui ont reçu une formation individuelle auprès d'un vétéran rompu à l'art du combat. Cet instructeur était ou est peut-être encore versé dans un certain aspect martial lié à l'historique de son élève.

Si vous décidez que votre personnage a bénéficié de la formation d'un instructeur, quelle est la spécialité de cet individu ? Cherche-t-il à imiter sa manière de se battre, ou s'est-il imprégné de son enseignement pour l'adapter à ses propres objectifs ?

Instructeurs

d6	Instructeur
1	**Gladiateur.** Votre instructeur était un esclave qui a gagné sa liberté en combattant dans l'arène, ou qui a volontairement choisi d'être gladiateur pour l'argent et la gloire.
2	**Militaire.** Votre instructeur a fait partie d'une unité de soldats et sait comment bien travailler en équipe.
3	**Membre du guet.** Votre instructeur est spécialisé sans la gestion des foules et le maintien de la paix.
4	**Guerrier tribal.** Votre instructeur a grandi dans une tribu, où il devait se battre pour sa survie presque tous les jours.
5	**Combattant de rue.** Votre entraîneur excelle dans le combat de rue et il sait allier silence et efficacité au combat rapproché.
6	**Maître d'armes.** Votre mentor vous a aidé à ne faire plus qu'un avec l'arme de votre choix en vous transmettant des connaissances très précises sur la manière de l'utiliser le plus efficacement possible.

Les flèches, c'est nul. Elles ont bien plus de portée que les rayons oculaires. C'est pour ça que je ne sors jamais. En plus, le ciel, c'est très surfait.



Style de prédilection

Beaucoup de guerriers se distinguent de leurs pairs en adoptant et en perfectionnant un style ou une méthode particulière de combat. Bien que ce style puisse découler naturellement de la personnalité d'un guerrier, ce n'est pas toujours le cas. La manière dont quelqu'un perçoit le monde en général ne dicte pas nécessairement sa manière de réagir quand des vies sont en jeu.

Avez-vous un style de combat qui reflète votre vision de la vie, ou bien est-ce qu'une part de vous se déchaîne quand vous tirez vos armes ?

Styles de prédilection

d6	Style
1	**Élégant.** Vous vous déplacez avec grâce, précision et un contrôle absolu, sans jamais utiliser plus d'énergie que nécessaire.
2	**Brutal.** Vos attaques s'abattent comme des coups de massue, et sont destinées à briser des os ou faire gicler le sang.
3	**Ruse.** Vous glissez une attaque juste au bon moment et utilisez de petites ruses pour faire pencher la balance en votre faveur.
4	**Sans effort.** Au cours d'une bataille, il est rare que vous transpiriez ou affichiez autre chose qu'une expression stoïque.
5	**Énergique.** Vous vous lancez dans le combat plein d'enthousiasme, en chantant et en riant. Vous n'êtes jamais plus heureux que quand vous affrontez un ennemi une arme à la main.
6	**Sinistre.** Vous combattez en grimaçant et en ricanant, et vous aimez railler vos ennemis alors que vous êtes en train de les vaincre.

Archétypes martiaux

Au niveau 3, un guerrier gagne la spécialisation de classe archétype martial. Il a alors accès aux options suivantes, en plus de celles proposées dans le *Manuel des Joueurs* : l'archer arcanique, le chevalier et le samouraï.

Archer arcanique

Un archer arcanique étudie une méthode elfique particulière de tir à l'arc qui lui permet d'imprégner ses attaques de magie afin de produire des effets surnaturels. Les archers arcaniques sont considérés par les elfes comme des guerriers d'élite. Ils montent la garde aux frontières des domaines elfiques et gardent un œil sur les intrus, et si nécessaire utilisent des flèches magiques pour vaincre les monstres et les envahisseurs avant qu'ils ne puissent atteindre les communautés elfiques. Avec les siècles, les méthodes de ces archers elfes ont été apprises par certains membres d'autres races qui arrivent à combiner leurs talents d'archer avec une aptitude pour la magie.

Aptitudes de l'archer arcanique

Niveau de guerrier	Aptitude
3	Connaissances de l'archer arcanique, tir arcanique (2 options)
7	Tir incurvé, flèche magique, tir arcanique (3 options)
10	Tir arcanique (4 options)
15	Toujours prêt à tirer, tir arcanique (5 options)
18	Tir arcanique (6 options, tirs améliorés)

Connaissances de l'archer arcanique

Au niveau 3, vous apprenez la théorie magique ou certains des secrets de la nature, un enseignement normal pour les pratiquants de cette tradition martiale elfique. Vous choisissez une compétence à maîtriser entre Arcanes ou Nature, puis vous apprenez un tour de magie de druide au choix entre : *prestidigitation* ou *druidisme*.

Tir arcanique

Au niveau 3, vous apprenez à donner certains effets magiques spéciaux à certains de vos coups. Quand vous obtenez cette aptitude, vous apprenez deux options de tir arcanique de votre choix (voir la section « Options de tir arcanique » ci-dessous).

Une fois par tour, lorsque vous tirez une flèche magique à l'aide d'un arc court ou long dans le cadre de l'action attaquer, vous pouvez appliquer l'une de vos options de tir arcanique à cette flèche. Vous décidez d'utiliser cette option au moment où la flèche touche sa cible, sauf si cette option ne vous demande pas de réaliser de jet d'attaque. Vous pouvez utiliser cette aptitude deux fois et vous remplissez votre jauge d'utilisation à chaque fois que vous terminez un court ou long repos.

Vous gagnez une option de tir arcanique supplémentaire de votre choix lorsque vous atteignez les niveaux 7, 10, 15 et 18 de cette classe. Toutes ces options sont également améliorées lorsque vous devenez un guerrier de niveau 18.

Flèche magique

Au niveau 7, vous gagnez la capacité d'imprégner vos flèches de magie. À chaque fois que vous tirez une flèche non magique à l'aide d'un arc court ou long, vous pouvez la rendre magique dans le but d'ignorer une résistance ou une immunité aux attaques et aux dégâts non magiques. La magie qui imprègne la flèche disparaît immédiatement après que vous avez atteint ou raté votre cible.

Tir incurvé

Au niveau 7, vous apprenez comment diriger une flèche perdue vers une nouvelle cible. Lorsque vous faites un jet d'attaque avec une flèche magique et que vous ratez votre cible, vous pouvez utiliser une action bonus pour relancer le jet d'attaque en choisissant une cible différente qui se trouve dans un rayon de 18 mètres de la cible originale.

Toujours prêt à tirer

À partir du niveau 15, vous pouvez utiliser votre arsenal magique d'archer dès qu'un combat commence. Si vous faites un jet d'initiative et que votre jauge d'utilisation de tir arcanique est vide, vous regagnez une utilisation.

Options de tir arcanique

L'aptitude tir arcanique vous permet de choisir des options à certains niveaux. Ces options sont présentées ici dans l'ordre alphabétique. Il s'agit d'effets magiques et chacun est associé à une école de magie.

Si une option entraîne un jet de sauvegarde, le DD de sauvegarde de votre tir arcanique est égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence.



De gauche à droite : Un samouraï, un chevalier et un archer arcanique

Flèche affaiblissante. Vous imprégnez votre flèche de magie nécromantique. La créature touchée par la flèche subit 2d6 points de dégâts nécrotiques supplémentaires. La cible doit également réussir un jet de sauvegarde de Constitution, ou les dégâts infligés par ses attaques d'armes sont réduits de moitié jusqu'au début de votre prochain tour.

La quantité de dégâts nécrotiques passe à 4d6 lorsque vous atteignez le niveau 18 dans cette classe.

Flèche agrippante. Lorsque cette flèche atteint sa cible, la magie d'invocation dont elle est imprégnée crée des ronces empoisonnées qui s'enroulent autour de la cible. La créature touchée par la flèche subit 2d6 points de dégâts de poison supplémentaires, sa vitesse est réduite de 3 mètres, et elle subit 2d6 points de dégâts tranchants à chaque tour la première fois qu'elle se déplace de 30 centimètres ou plus sans se téléporter. La cible, ou n'importe quelle créature qui peut l'atteindre, peut utiliser une action pour retirer les ronces si elle réussit un test de Force (Athlétisme) opposé au DD de sauvegarde de votre tir arcanique. Sinon, les ronces perdurent pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous réutilisiez cette option.

La quantité de dégâts empoisonnés et tranchants augmente, pour les deux types de dégâts, à 4d6 quand vous atteignez le niveau 18 dans cette classe.

Flèche chercheuse. Grâce à la magie de divination, vous donnez à votre flèche la capacité de chercher sa cible. Lorsque vous utilisez cette option, vous n'avez pas besoin de faire de jet d'attaque pour tirer votre projectile. Au lieu de cela, choisissez une créature que vous avez vue au cours de la dernière minute. La flèche se dirige vers cette créature, contourne des obstacles si nécessaire et ne tient pas compte des abris partiels et importants derrière lesquels elle peut se trouver. Si la cible se trouve à portée de la flèche et que le chemin qui les sépare est assez large pour permettre à la flèche de la rejoindre, la cible doit alors faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Si elle ne peut pas rejoindre sa cible, la flèche disparaît une fois qu'elle s'en est approchée aussi près que possible. Si la cible échoue à son jet de sauvegarde, elle subit autant de dégâts que si elle avait été touchée normalement par la flèche, plus 1d6 points de dégâts de force supplémentaires, et vous apprenez la position actuelle de la cible. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la cible subit la moitié de ces dégâts et vous n'apprenez pas sa position.

La quantité de dégâts de force passe à 2d6 quand vous atteignez le niveau 18 dans cette classe.

Flèche d'ombres. Vous imprégnez votre flèche de magie des illusions, ce qui vous permet d'utiliser des ombres pour aveugler vos ennemis. La créature touchée par la flèche subit 2d6 points de dégâts psychiques supplémentaires et elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se retrouver incapable de voir à une distance de plus de 1,50 mètre jusqu'au début de votre prochain tour.

La quantité de dégâts psychiques passe à 4d6 quand vous atteignez le niveau 18 dans cette classe.

Flèche de bannissement. Vous utilisez la magie d'abjuration pour tenter de bannir temporairement votre cible dans un endroit inoffensif de la Féérie. La créature touchée par la flèche doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou être bannie. Quand elle est bannie de cette manière, la cible a une vitesse de 0 et est neutralisée. Elle réapparaît à la fin de son tour suivant dans l'emplacement qu'elle occupait précédemment ou, s'il est occupé, dans l'emplacement inoccupé le plus proche.

Après que vous avez atteint le niveau 18 dans cette classe, la cible subit également 2d6 points de dégâts de force lorsque la flèche l'atteint.

Flèche envoûtante. Votre magie d'enchantement a pour effet d'envoûter la cible de cette flèche. La créature touchée par la flèche subit 2d6 points de dégâts psychiques supplémentaires et choisit l'un de vos alliés qui se trouve dans un rayon de 9 mètres d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou se trouver sous le charme de l'allié choisi jusqu'au début de votre prochain tour. Cet effet prend fin de manière anticipée si l'allié choisi attaque la cible charmée, lui inflige des dégâts ou la force à faire un jet de sauvegarde.

La quantité de dégâts psychiques passe à 4d6 lorsque vous atteignez le niveau 18 dans cette classe.

Flèche explosive. Vous imprégnez votre flèche d'énergie de force tirée de l'école d'évocation. Cette énergie est relâchée après votre attaque. Immédiatement après que la flèche a touché sa cible, celle-ci et toutes les autres créatures qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres subissent 2d6 points de dégâts de force chacune.

La quantité de dégâts de force passe à 4d6 lorsque vous atteignez le niveau 18 dans cette classe.

Flèche perforante. Vous utilisez la magie de transmutation pour donner à votre flèche une qualité éthérée. Lorsque vous utilisez cette option, vous ne faites pas de jet d'attaque pour tirer votre projectile. Au lieu de cela, la flèche file tout droit sur une ligne de 30 centimètres de largeur et de 9 mètres de longueur avant de disparaître. La flèche traverse les objets sans les abîmer et ne tient pas compte des abris. Toutes les créatures qui se trouvent sur cette ligne doivent effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur un échec, une créature subit la même quantité de dégâts que si elle avait été touchée par une flèche normale, plus 1d6 points de dégâts perforants supplémentaires. Sur une réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts.

La quantité de dégâts perforants passe à 2d6 quand vous atteignez le niveau 18 dans cette classe.

Chevalier

Le chevalier classique excelle au combat monté. Il est généralement issu de la noblesse et a été élevé à la cour, et il se trouve ainsi aussi à l'aise à la tête d'une charge de cavalerie qu'en échangeant des plaisanteries lors d'un repas officiel. Les chevaliers apprennent également à protéger ceux qui sont placés sous leur responsabilité, et ils se font ainsi régulièrement les protecteurs de leurs supérieurs comme des plus faibles qu'eux. De nombreux guerriers, qui se sentent une vocation de redresseur de torts ou qui veulent simplement gagner du prestige, quittent une vie confortable pour s'embarquer dans une glorieuse aventure.

Aptitudes de chevalier

Niveau de guerrier	Aptitude
3	Maîtrise supplémentaire, né sur un cheval, marque tenace
7	Manœuvre défensive
10	On ne passe pas
15	Charge féroce
18	Défenseur vigilant

Maîtrise supplémentaire

Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la maîtrise d'une des compétences suivantes de votre choix : Dressage, Histoire, Perspicacité, Représentation, ou Persuasion. À la place, vous pouvez apprendre une langue de votre choix.

Ainsi, on ne donne pas toujours le même nom aux individus qui manient une épée ? Pourquoi donc ? Laissez-moi essayer : homme d'épée de grande taille et homme d'épée de petite taille. Mais non, on pourrait croire que c'est la taille de l'épée qui compte. Que pensez-vous de : grand sac de viande avec une épée et petit sac de viande avec une épée ?

Les chevaliers, les samouraïs et l'Histoire

Bien que les chevaliers et les samouraïs existent dans le monde réel, les deux archétypes que nous proposons pour les guerriers s'inspirent de la culture populaire (les contes, les films et les bandes dessinées) et non de l'Histoire. Notre intention est ici de retranscrire une vision cinématographique et héroïque de ces archétypes dans le jeu plutôt que de créer une représentation historique exacte de l'un ou l'autre.

Né sur un cheval

À partir du niveau 3, il ne fait aucun doute que vous êtes un cavalier accompli. Vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde lancés pour éviter de tomber de votre monture. Si vous tombez de votre monture et que votre chute ne fait pas plus de 3 mètres, vous pouvez atterrir sur vos pieds si vous n'êtes pas neutralisé.

Enfin, monter ou descendre de selle ne vous coûte que 1,50 mètre de déplacement plutôt que la moitié de votre vitesse.

Marque tenace

À partir du niveau 3, vous pouvez menacer vos ennemis, faire échouer leurs attaques et leur faire payer leur comportement agressif envers autrui. Lorsque vous frappez une créature avec une arme de corps à corps, vous pouvez marquer cette créature jusqu'à la fin de votre prochain tour. Cet effet prend fin de manière anticipée si vous êtes neutralisé, que vous mourez, ou que quelqu'un d'autre marque la créature.

Tant qu'elle se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de vous, la créature que vous avez marquée est désavantagée à tous ses jets d'attaque qui ne vous prennent pas pour cible.

En outre, si une créature que vous avez marquée inflige des blessures à quelqu'un d'autre que vous, vous pouvez lors de votre prochain tour et par une action bonus effectuer une attaque spéciale d'arme de corps à corps contre la créature marquée. Vous êtes alors avantagé à votre jet d'attaque et, si votre coup porte, votre arme inflige à votre cible une quantité de dégâts supplémentaires égale à la moitié de votre niveau de guerrier.

Quel que soit le nombre de créatures que vous marquez, vous pouvez porter cette attaque spéciale un nombre de fois égal à votre modificateur de Force (avec un minimum d'une fois). Vous regagnez toutes ces utilisations à la fin d'un long repos.

Manœuvre défensive

Au niveau 7, vous apprenez à parer les attaques dirigées contre vous, votre monture ou d'autres créatures à proximité. Si vous ou une créature que vous voyez et qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de vous êtes touchés par une attaque et que vous avez en main une arme de corps à corps ou un bouclier, vous pouvez en réaction lancer un 1d8. Lancez le dé et ajoutez le résultat à la CA de la cible de l'attaque. Si le coup touche quand même la cible, celle-ci bénéficie d'une résistance au type de dégâts infligés par l'attaque.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Constitution (au moins une fois), et vous en récupérez toutes les utilisations après avoir terminé un long repos.

On ne passe pas

Au niveau 10, vous excellez dans l'art d'immobiliser vos ennemis. Les créatures qui se trouvent à votre portée et se déplacent de 1,50 mètre ou plus provoquent une attaque d'opportunité et, si vous les touchez avec cette attaque, la vitesse de ces créatures est réduite à 0 jusqu'à la fin du tour actuel.

Charge féroce
À partir du niveau 15, vous pouvez renverser vos ennemis, que vous soyez monté ou non. Si vous vous déplacez d'au moins 3 mètres en ligne droite avant d'attaquer une créature et que votre attaque porte, cette cible doit faire un jet de sauvegarde de Force (DD 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Force). Sur un échec, vous la faites tomber. Vous ne pouvez utiliser cette aptitude qu'une fois à chacun de vos tours.

Défenseur vigilant
À partir du niveau 18, vous réagissez au danger en faisant preuve d'une vigilance extraordinaire. Pendant un combat, vous pouvez accomplir une réaction spéciale une fois lors du tour de chaque créature, mais pas pendant votre tour. Vous pouvez seulement utiliser cette réaction spéciale pour porter une attaque d'opportunité, mais vous ne pouvez pas l'utiliser lors du même tour pendant lequel vous utilisez votre réaction normale.

Samouraï
Le samouraï est un guerrier qui exploite son implacable combativité pour vaincre ses ennemis. La détermination dont fait preuve un samouraï est quasi inébranlable et les ennemis qui se trouvent sur son chemin ont un choix à faire : se rendre ou mourir en combattant.

Aptitudes de samouraï

Niveau de guerrier	Aptitude
3	Maîtrise supplémentaire, combativité (5 pv temp.)
7	Courtisan élégant
10	Volonté inébranlable, combativité (10 pv temp.)
15	Frappe fulgurante, combativité (15 pv temp.)
18	Solide face à la mort

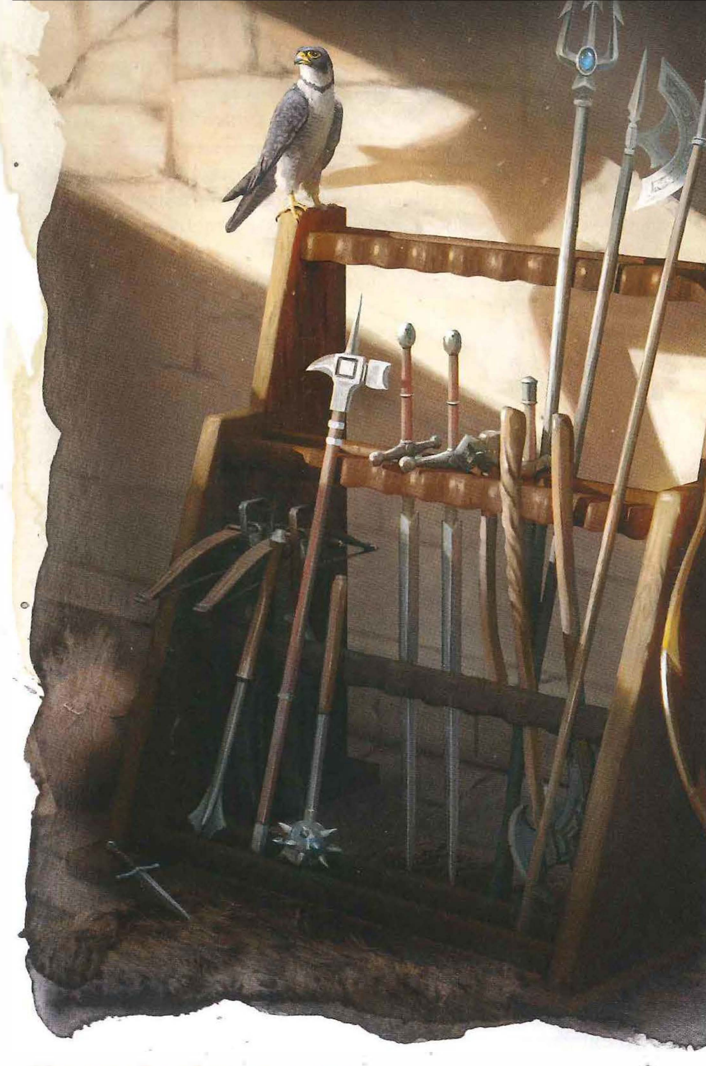
Maîtrise supplémentaire
Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la maîtrise d'une des compétences suivantes de votre choix : Histoire, Perspicacité, Représentation, ou Persuasion. À la place, vous pouvez apprendre une langue de votre choix.

Combativité
À partir du niveau 3, l'intensité avec laquelle vous vous lancez au combat peut vous protéger et guider vos frappes. Par une action bonus lors de votre tour, vous pouvez devenir avantagé à vos jets d'attaques avec des armes jusqu'à la fin du tour actuel. Cette aptitude vous confère également 5 points de vie temporaires. Cette quantité de points de vie temporaires augmente quand vous obtenez certains niveaux dans cette classe : ils passent à 10 points au niveau 10 et 15 points au niveau 15.

Vous pouvez utiliser cette aptitude trois fois. Vous en regagnez toutes les utilisations lorsque vous avez terminé un long repos.

Courtisan élégant
À partir du niveau 7, votre discipline et votre attention aux détails vous permettent de briller en société. Chaque fois que vous faites un test de Charisme (Persuasion), vous gagnez pour ce test un bonus égal à votre modificateur de Sagesse.

Votre sang-froid vous permet également de maîtriser les jets de sauvegarde de Sagesse. Si vous possédez déjà cette maîtrise, vous gagnez alors la maîtrise des jets de sauvegarde d'Intelligence ou de Charisme (vous devez choisir l'une de ces deux compétences).

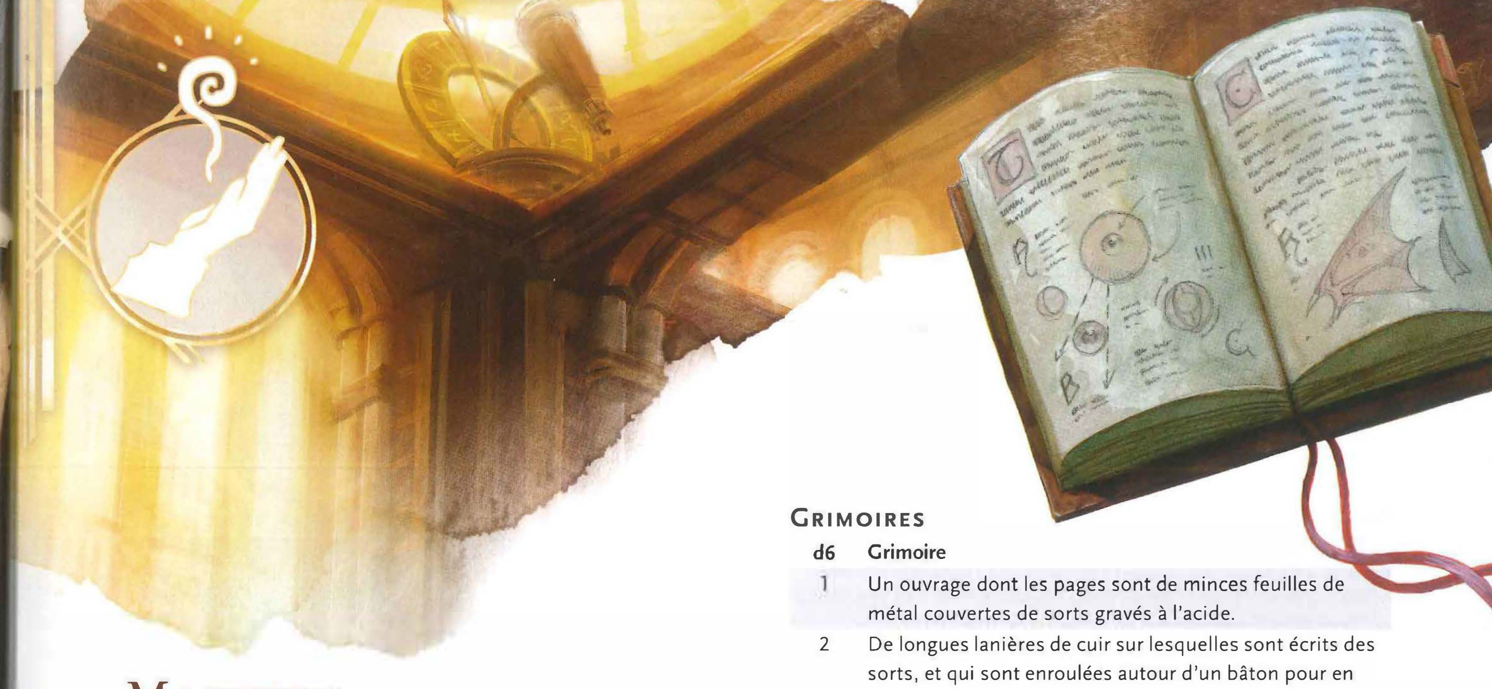


Volonté inébranlable
À partir du niveau 10, si vous êtes à court d'utilisations de combativité lors d'un jet d'initiative, vous en regagnez une utilisation.

Frappe fulgurante
À partir du niveau 15, vous apprenez à privilégier la rapidité au détriment de la précision. Si vous choisissez l'action attaquer lors de votre tour et que vous êtes avantagé à un jet d'attaque contre une cible, vous pouvez abandonner cet avantage pour porter une attaque d'arme supplémentaire contre cette cible dans le cadre de la même action. Vous ne pouvez accomplir cela qu'une fois par tour.

Solide face à la mort
À partir du niveau 18, votre combativité peut vous aide à retarder l'étreinte de la mort. Si les dégâts que vous subissez vous font atteindre 0 point de vie, mais ne vous tuent pas sur-le-champ, vous pouvez utiliser votre réaction pour retarder le moment où vous perdez connaissance et vous commencez immédiatement un tour supplémentaire qui interrompt le tour en cours. Vous avez 0 point de vie pendant ce tour supplémentaire et tout dégât que vous subissez entraîne un échec de vos jets de sauvegarde contre la mort, comme normalement, et trois de ces échecs peuvent vous tuer. Quand ce tour supplémentaire prend fin, si vous avez toujours 0 point de vie, vous sombrez dans l'inconscience.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce que vous ayez terminé un long repos.



Magicien

Lancer des sorts réclame de l'étude. Il est nécessaire *de comprendre comment et pourquoi la magie fonctionne et nos efforts pour approfondir ce savoir nous ont permis de faire avancer la civilisation à un rythme inégalé au cours des siècles.*

— Gimble l'illusionniste

Seule une poignée de personnes dans le monde peut utiliser la magie. Parmi elles, les magiciens sont de véritables maîtres dans leur art. Même le plus mauvais d'entre eux est capable de manipuler des forces qui bafouent les lois de la nature, et les plus accomplis peuvent lancer des sorts qui ont le potentiel de bouleverser le monde entier.

Les magiciens paient cette maîtrise avec la plus précieuse des monnaies : le temps. Il leur faut des années d'étude, d'entraînement et d'expérimentation pour apprendre à maîtriser l'énergie magique et à garder des sorts en tête. Pour les magiciens aventuriers et les autres lanceurs de sorts qui aspirent à atteindre les échelons les plus élevés de la profession, l'étude n'a jamais de fin, pas plus que leur quête de savoir et de pouvoir.

Si vous jouez un magicien, profitez de cette opportunité pour faire de votre personnage autre chose qu'un banal lanceur de sorts. Vous pouvez vous aider des conseils qui suivent pour ajouter quelques détails intrigants à la personnalité de votre magicien et à sa façon d'interagir avec le monde.

Grimoire

La plus précieuse possession de votre magicien est son grimoire. Il peut s'agir d'un volume en apparence inoffensif, dont la couverture ne révèle rien de son contenu, mais il peut également avoir quelque chose de remarquable et vous pouvez ainsi, comme de nombreux magiciens, posséder un grimoire vraiment unique. Si vous ne détenez pas déjà un tel objet, l'un de vos objectifs pourrait être de trouver un grimoire qui se distingue de ceux de vos congénères par son apparence ou son origine.

Grimoires

d6	Grimoire
1	Un ouvrage dont les pages sont de minces feuilles de métal couvertes de sorts gravés à l'acide.
2	De longues lanières de cuir sur lesquelles sont écrits des sorts, et qui sont enroulées autour d'un bâton pour en faciliter le transport.
3	Un livre abîmé rempli de pictogrammes que vous seul pouvez comprendre.
4	De petites pierres sur lesquelles sont inscrits vos sorts et que vous conservez dans un sac en tissu.
5	Un livre brûlé, ravagé par le feu d'un dragon, sur les pages duquel vos sorts sont à peine lisibles.
6	Un ouvrage aux pages noires dont le contenu n'est visible que dans la pénombre ou dans l'obscurité.

Ambition

Peu d'aspirants magiciens se lancent dans l'étude de la magie sans avoir un objectif en tête. De nombreux magiciens utilisent ainsi leurs sorts comme un moyen d'obtenir quelque chose de tangible, comme des biens matériels ou un statut, pour eux ou leurs compagnons. D'autres sont plus intéressés par l'aspect théorique de la magie et ils sont à la recherche d'un savoir qui leur permettra d'étayer de nouvelles théories arcaniques ou de confirmer la véracité de vieilles théories.

Au-delà des raisons évidentes, qu'est-ce qui motive votre personnage de magicien à étudier la magie et que cherche-t-il à accomplir ? Si vous n'avez pas encore réfléchi à la question, c'est l'occasion de le faire, et vos réponses auront sûrement un impact sur l'avenir de ce personnage.

Ambitions

d6	Ambition
1	Vous prouverez que les dieux ne sont pas aussi puissants que les gens le croient.
2	La finalité de vos recherches est l'immortalité.
3	Si vous arrivez à comprendre la magie en profondeur, vous pourrez la mettre à la portée de tous et inaugurer une nouvelle ère d'égalité.
4	La magie est un outil dangereux. Vous l'utilisez pour protéger ce que vous chérissez.
5	Le pouvoir des arcanes doit être placé hors de portée de ceux qui risquent d'en abuser.
6	Vous allez devenir le plus grand magicien que le monde ait vu depuis des générations.

Regardez. J'adore ce tour.
Hey, magicien ! Vous ne pouvez plus faire de magie.
Oups, maintenant si.
Oups, plus maintenant. Ha ha ha !

Excentricité

D'innombrables heures passées à étudier et faire des recherches en solitaire peuvent avoir un impact négatif sur les compétences sociales de n'importe qui. Les magiciens qui, par nature, sont déjà de drôles d'oiseaux, ne font pas exception. Mais quelques habitudes étranges ne sont pas nécessairement un inconvénient. Une excentricité est généralement inoffensive et peut même être source d'amusement ou être utilisée comme signe distinctif pour vous démarquer.

Si votre personnage présente une excentricité, s'agit-il d'un tic physique ou mental ? S'est-il fait remarquer dans certains cercles à cause de cela ? Cherche-t-il à le réprimer ou accepte-t-il avec fierté ce petit signe distinctif ?

Excentricités

d6	Excentricité
1	Vous avez pris l'habitude de tapoter sans cesse du pied, au grand agacement de votre entourage.
2	Votre mémoire est plutôt bonne, mais vous n'avez aucun mal à jouer les étourdis quand cela vous arrange.
3	Quand vous pénétrez dans une pièce, vous levez toujours les yeux pour voir ce qui pend au plafond.
4	Votre bien le plus précieux est un ver mort que vous conservez dans une fiole de potion.
5	Lorsque vous voulez qu'on vous laisse tranquille, vous commencez à parler tout seul. Cela fonctionne généralement.
6	Vos goûts vestimentaires et le soin que vous apportez à votre personne, ou plutôt l'absence de ceux-ci font que l'on vous prend parfois pour un mendiant.

Tradition arcanique

Au niveau 2, un magicien gagne la spécialisation de classe tradition arcanique. Il a alors accès à l'option magie de guerre, en plus de celles proposées dans le *Manuel des Joueurs*.

Magie de guerre

Plusieurs collèges arcaniques se spécialisent dans la préparation de magiciens à la guerre. La tradition de la magie de guerre combine les principes des écoles d'évocation et d'abjuration plutôt que de se spécialiser dans l'une ou l'autre. Les magiciens apprennent ainsi à rendre leurs sorts plus puissants, tout en renforçant leurs défenses.

Les adeptes de cette tradition sont appelés des mages de guerre. À leurs yeux, leur magie est à la fois une arme et une armure, et elle constitue une ressource bien supérieure à n'importe quel morceau d'acier. Au cours d'un combat, les mages de guerre agissent rapidement et utilisent leur sort pour prendre l'avantage tactique. Leurs sorts de combats s'abattent sans merci sur leurs adversaires pendant que leurs défenses contrecarrent les tentatives de riposte de ceux-ci. Les mages de guerre sont également excellents quand il s'agit de retourner l'énergie magique des autres lanceurs de sort contre eux.



Mage de guerre

Au cours des grandes batailles, un mage de guerre travaille souvent de pair avec des évocateurs, des abjurateurs et des magiciens issus d'autres spécialités. Les évocateurs, en particulier, raillent les mages de guerre, qui doivent se concentrer pour gérer en même temps attaque et défense, ce à quoi ils se voient généralement répondre quelque chose de la teneur suivante : « À quoi bon être capable de lancer une *boule de feu* surpuissante si on me tue avant que je la lance ? »

Aptitudes de magie de guerre

Niveau de magicien	Aptitude
2	Déviation arcanique, esprit tactique
6	Surtension
10	Magie durable
14	Voile de déviation

Déviation arcanique

Au niveau 2, vous avez appris à utiliser votre magie pour vous préserver des dégâts. Lorsque vous êtes touché par une attaque ou que vous ratez un jet de sauvegarde, vous pouvez utiliser votre réaction pour gagner un bonus de +2 à votre CA contre cette attaque ou un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde.

Lorsque vous utilisez cette aptitude, vous ne pouvez plus lancer de sorts autres que des tours de magie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

De la magie de guerre ? Est-ce que cela fait de vous un magicien de guerre ? J'ai entendu parler d'eux. Je crois qu'ils s'habillent en violet. Je suis déçu, vous ne portez pas de violet. Allez vous changer !

Esprit tactique

À partir du niveau 2, votre perspicacité vous permet d'évaluer les situations tactiques afin de pouvoir agir plus rapidement pendant un combat. Vous pouvez accorder un bonus à vos jets d'initiative égal à votre modificateur d'Intelligence.

Surtension

À partir du niveau 6, vous pouvez emmagasiner de l'énergie magique dans votre corps, qui vous servira à rendre vos sorts plus dévastateurs. L'énergie ainsi stockée est appelée une surtension.

Vous pouvez emmagasiner un nombre de surtensions égal à votre modificateur d'Intelligence (avec un minimum de 1). À chaque fois que vous terminez un long repos, votre réserve de surtensions redescend à 1 surtension. À chaque fois vous avez réussi à mettre fin à un sort à l'aide de *dissipation de la magie* ou *contresort*, vous gagnez une surtension, qui correspond à la magie du sort que vous avez fait échouer et que vous avez volée. Si vous terminez un court repos sans avoir de surtension emmagasinée, vous en gagnez une.

Une fois par tour, lorsque vous infligez des dégâts à une créature ou à un objet à l'aide d'un sort de magicien, vous pouvez dépenser une surtension pour infliger des dégâts de force supplémentaires à cette cible. Cette quantité de dégâts supplémentaires est égale à la moitié de votre niveau de magicien.

Magie durable

À partir du niveau 10, la magie que vous canalisez vous aide à vous prémunir des dégâts. Tant que vous maintenez votre concentration sur un sort, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre CA et à tous vos jets de sauvegarde.

Voile de déviation

Au niveau 14, votre déviation arcanique s'imprègne d'une magie létale. Lorsque vous utilisez votre aptitude déviation arcanique, vous pouvez créer un arc d'énergie magique qui part de votre personne et vient toucher jusqu'à trois créatures de votre choix que vous pouvez voir et qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres de vous. Ces créatures subissent chacune une quantité de dégâts de force égale à la moitié de votre niveau de magicien.





Moine

Ne croyez pas que mon silence signifie que je m'incline *devant votre vilenie. Pendant que vous m'invectiviez et me menaciez, j'ai trouvé quatre manières de vous briser la nuque à mains nues.*

— Ember, grand maître des fleurs

Les moines empruntent une voie pleine de contradictions. Ils étudient leur art à la manière d'un magicien et, comme lui, ils ne portent pas d'armure et évitent d'utiliser des armes. Ils sont néanmoins de terribles combattants dont les capacités égalent celles d'un barbare enragé ou d'un guerrier parfaitement entraîné. Les moines acceptent cette contradiction apparente, car elle est au cœur de toute étude monastique. En apprenant à se connaître entièrement, on apprend également beaucoup du reste du monde.

Le développement intérieur qui fait l'objet des recherches des moines mène un grand nombre d'entre eux à se détacher de la société, car ils sont plus préoccupés par ce qu'ils expérimentent personnellement que par ce qui peut se passer ailleurs. Les moines aventuriers sont une espèce rare d'un type de personnage encore plus rare, et ils portent leur quête de la perfection au-delà des murs de leur monastère jusque dans le vaste monde.

Jouer un personnage de moine offre de nombreuses possibilités intrigantes et originales. Pour donner un caractère distinctif à votre personnage de moine, vous pouvez utiliser les options présentées dans les sections qui suivent.

Monastère

Un moine qui étudie dans un monastère se prépare à une vie d'ascète. La plupart de ceux qui entrent dans un monastère n'en sortent jamais, mais quelques-uns choisissent de partir à l'aventure ou de le quitter pour une raison ou une autre. Pour ces individus, un monastère peut servir de refuge entre deux excursions dans le vaste monde ou comme lieu où trouver de l'aide dans les périodes difficiles.

Quel genre d'endroit était votre monastère et où se trouve-t-il ? Y avoir résidé contribue-t-il à votre expérience de manière inhabituelle ou distinctive ?

Monastères

d6	Monastère
1	Votre monastère a été taillé à flanc de montagne, où il surplombe un col dangereux.
2	Votre monastère se trouve haut perché dans les branches d'un immense arbre de la Féérie.
3	Votre monastère a été fondé il y a bien longtemps par un géant des nuages et se trouve à l'intérieur d'un château de nuages que l'on ne peut atteindre qu'en volant.
4	Votre monastère est construit à côté d'un réseau volcanique de sources chaudes, de geysers et de bassins de soufre. Vous y avez régulièrement reçu la visite de commerçants azers.
5	Votre monastère a été fondé par des gnomes. Il s'agit d'un labyrinthe souterrain de tunnels et de cavernes.
6	Votre monastère a été sculpté dans un iceberg dans une région où règne un froid arctique.

Icône monastique

Même dans le style de vie monastique, qui se veut détaché du matérialisme et des possessions personnelles, le symbolisme joue un rôle important pour définir l'identité d'un ordre. Certains ordres monastiques font ainsi preuve d'une attention particulière envers certaines créatures, soit parce qu'elles sont liées à l'histoire de l'ordre, soit parce qu'elles possèdent une qualité particulière que les moines cherchent à imiter.

Si le monastère de votre personnage avait une telle icône, il est possible qu'il porte discrètement une image grossière de cette créature sur ses vêtements comme marque d'identification. Il se peut également que l'icône de l'ordre n'ait pas de forme physique, mais soit représentée par un geste ou une posture que vous adoptez et que d'autres moines sauront interpréter.

Icônes monastiques

d6	Icône
1	**Singe.** Le singe est admiré par votre ordre pour la rapidité de ses réflexes et sa capacité à se mouvoir dans les arbres.
2	**Dragon-tortue.** Votre monastère se trouve sur le littoral et les moines y vénèrent le dragon-tortue, récitant des prières venues des temps anciens en l'honneur de cet esprit de la mer incarné et lui offrant des guirlandes de fleurs.
3	**Kirin.** Votre monastère considère que sa raison d'être est de veiller sur la terre et de la défendre à la manière des kirins.
4	**Hibours.** Les moines de votre monastère vénèrent une famille de hibours, avec laquelle ils coexistent depuis des générations.
5	**Hydre.** Votre ordre admire l'hydre pour sa capacité à porter plusieurs attaques simultanées.
6	**Dragon.** Un dragon a autrefois vécu au sein de votre monastère. Son influence perdure encore, même s'il est parti depuis bien longtemps.



De gauche à droite : Un maître ivre, une kensei et une âme solaire

Maître

Pendant vos études, vous étiez probablement sous la tutelle d'un maître qui vous a transmis les préceptes de l'ordre. Votre maître est la personne qui a eu la plus grande influence sur vous et votre manière d'appréhender les arts martiaux et le monde. Quel genre d'individu était-il et quelle influence a-t-il eue sur vous ?

Maîtres

d6	Maître
1	Votre maître était un tyran que vous avez dû vaincre en combat singulier pour compléter votre instruction.
2	Votre maître était bienveillant et il vous a appris à défendre la cause de la paix.
3	Votre maître vous a impitoyablement poussé dans vos retranchements. Vous avez failli perdre un œil pendant un entraînement particulièrement violent.
4	Votre maître semblait bienveillant pendant qu'il vous enseignait son art, mais il a fini par trahir votre monastère.
5	Votre maître était froid et distant. Vous le soupçonnez d'avoir des liens de parenté avec vous.
6	Votre maître était bon et généreux et il ne vous critiquait jamais. Vous avez néanmoins l'impression de n'avoir jamais su être à la hauteur de ses attentes.

Traditions monacales

Au niveau 3, un moine gagne la spécialisation de classe tradition monastique. Il a alors accès aux options suivantes, en plus de celles proposées dans le *Manuel des Joueurs* : la voie de l'âme solaire, la voie du kensei et la voie du maître ivre.

Voie de l'âme solaire

Les moines de la voie de l'âme solaire apprennent à canaliser leur énergie vitale pour créer des éclairs de lumière ardente. Selon eux, la méditation permet de trouver le chemin menant à la lumière irrésistible qui se dégage de l'âme de toutes les créatures vivantes et de la manipuler.

Voie de l'âme solaire

Niveau de moine	Aptitude
3	Rayon de soleil radiant
6	Vague brûlante
11	Éruption solaire ardente
17	Bouclier solaire

Rayon de soleil radiant

À partir du moment où vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous pouvez lancer des éclairs ardents de radiance magique.

Vous gagnez une nouvelle option d'attaque que vous pouvez utiliser avec l'action attaquer. Cette attaque spéciale est une attaque à distance qui a une portée de 9 mètres. Vous la maîtrisez et, quand vous l'utilisez, vous ajoutez donc votre modificateur de Dextérité aux jets d'attaque et de dégâts. Elle inflige des dégâts radiants, qui sont dé-



terminés avec un d4. Ce dé évolue au fur et à mesure que vous gagnez des niveaux de moine, comme indiqué dans la colonne Arts martiaux de la table du Moine (*Manuel des Joueurs* p. 91).

Quand vous utilisez cette attaque spéciale lors de l'action at-taquer à votre tour, vous pouvez dépenser un point de ki afin de pouvoir la porter de nouveau deux fois par une action bonus.

Lorsque vous gagnez l'aptitude attaque supplémentaire, cette attaque spéciale peut être utilisée pour toutes les attaques que vous effectuez dans le cadre de l'action attaquer.

Vague brûlante

Au niveau 6, vous gagnez la capacité de canaliser votre ki et de le transformer en vagues d'énergie brûlantes. Immédiatement après avoir choisi l'action attaquer lors de votre tour, vous pouvez dépenser 2 points de ki pour lancer le sort *mains brûlantes* par une action bonus.

Vous pouvez dépenser des points de ki supplémentaires pour lancer *mains brûlantes* à un niveau de sort supérieur. Chaque point de ki supplémentaire que vous dépensez augmente le niveau du sort de 1. Le nombre maximum de points de ki (2 plus tous les points supplémentaires) que vous pouvez dépenser pour ce sort est égal à la moitié de votre niveau de moine.

Éruption solaire ardente

Au niveau 11, vous gagnez la capacité de créer un orbe de lumière qui vole en éclats dans une explosion dévastatrice. Par une action, vous créez magiquement un orbe et le lan-cez jusqu'à un endroit que vous avez choisi dans un rayon de 45 mètres, où il explose brusquement en une sphère de lumière radiante pendant un bref mais mortel instant.

Chaque créature qui se trouve dans cette sphère de 6 mètres de rayon doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 2d6 points de dégâts radiants. Si une créature se trouve derrière un abri total opaque, elle n'a pas besoin de faire de jet de sauvegarde.

Vous pouvez augmenter la quantité de points de dégâts qu'inflige la sphère en dépensant des points de ki. Chaque point dépensé, jusqu'à un maximum de 3, augmente cette quantité de points de dégâts de 2d6.

Bouclier solaire

Au niveau 17, vous êtes enveloppé d'une aura lumineuse et magique. Vous projetez une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Vous pouvez éteindre ou restaurer cette lumière par une action bonus.

Si une créature vous frappe avec une attaque de corps à corps pendant que cette lumière brille, vous pouvez utiliser votre réaction pour infliger des dégâts radiants à cette créature. La quantité de points de dégâts radiants ainsi infligés est égale à 5 + votre modificateur de Sagesse.

Voie du kensei

Les moines de la voie du kensei s'entraînent sans relâche avec leurs armes, au point que celles-ci deviennent une extension de leur corps. Cette tradition, qui se base sur la maîtrise du combat à l'épée, s'est depuis étendue à de nombreuses autres armes.

Un kensei a le même rapport avec son arme qu'un calligraphe avec sa plume ou un peintre avec son pinceau. Quelle que soit l'arme que le kensei choisit, elle est à ses yeux un outil qu'il utiliser pour exprimer la beauté et la précision des arts martiaux. Qu'une telle maîtrise fasse d'un kensei un guerrier hors pair n'est qu'un effet secondaire de l'extrême dévotion dont il fait preuve dans la pratique et l'étude de sa voie.

Aptitudes de la voie du kensei

Niveau de moine	Aptitude
3	Voie du kensei (2 armes)
6	Uni avec la lame, voie du kensei (3 armes)
11	Lame affûtée, voie du kensei (4 armes)
17	Précision infaillible, voie du kensei (5 armes)

Voie du kensei

Lorsque vous choisissez cette tradition au niveau 3, votre entraînement martial spécial vous permet de maîtriser certaines armes en particulier. Cette voie vous forme également à la maîtrise des habiles coups de plume et de pinceau du calligraphe et du peintre. Vous obtenez les avantages suivants :

Armes de kensei. Choisissez deux types d'armes qui seront vos armes de kensei : une arme de corps à corps et une arme à distance. Ces armes peuvent être n'importe quelles armes courantes ou de guerre qui ne possèdent pas les propriétés lourde et spéciale. L'arc long fait également partie des choix possibles. Vous gagnez la maîtrise de ces armes si vous ne la possédez pas déjà. Les armes du même type que celles que vous avez choisies sont considérées comme des armes de moine en ce qui vous concerne. Un grand nombre d'aptitudes liées à cette tradition ne fonctionnent qu'avec vos armes de kensei. Quand vous atteignez les niveaux 6, 11 et 17 de cette classe, vous pouvez choisir un autre type d'arme (de corps à corps ou à distance) qui devient alors pour vous une arme de kensei, en suivant les mêmes critères que ceux indiqués ci-dessus.

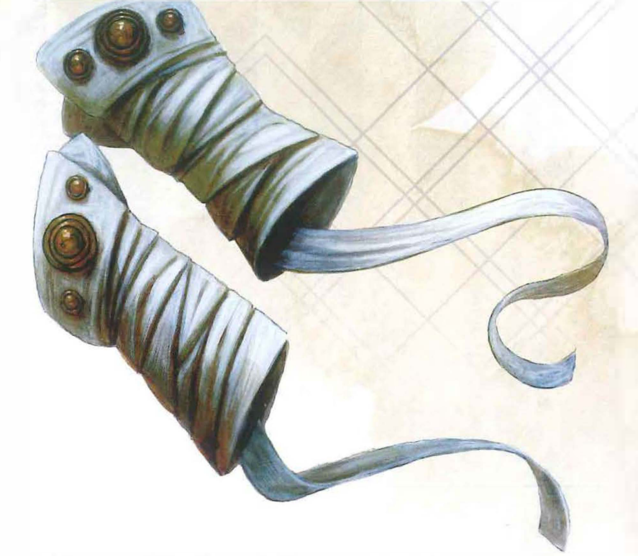
Parade agile. Si, lorsque vous faites l'action attaquer à votre tour, vous portez un coup à mains nues et que vous tenez en main une arme de kensei, vous pouvez l'utiliser pour vous défendre s'il s'agit d'une arme de corps à corps. Vous gagnez un bonus de +2 à votre CA jusqu'au début de votre prochain tour tant que vous tenez cette arme en main et que vous n'êtes pas neutralisé.

Tir de kensei. Vous pouvez utiliser une action bonus à votre tour pour rendre plus mortelles les attaques à distance que vous portez avec une arme de kensei. Quand vous faites cela, toute cible que vous touchez avec une attaque à distance en utilisant une arme de kensei subit 1d4 points de dégâts supplémentaires du type de dégâts infligés par l'arme. Vous conservez cet avantage jusqu'à la fin du tour en cours.

Voie du pinceau. Vous gagnez la maîtrise du matériel de calligraphe ou du matériel de peintre.



Pourquoi le samouraï traverse-t-il la route ?... Demandez-moi « pourquoi ? »... Voilà la blague : parce qu'il ne sait pas kensei qu'il doit s'arrêter. Vous avez compris ? Hein ? Pourquoi vous ne riez pas ? Cette blague, c'est de l'or en barre et je l'ai racontée à la perfection. Vous êtes peut-être stupide, tout simplement.



Uni avec la lame

Au niveau 6, vous pouvez projeter votre ki dans vos armes de kensei, ce qui vous confère les avantages suivants :

Armes magiques de kensei. Les attaques que vous portez avec vos armes de kensei sont considérées comme des attaques magiques pour contrer une résistance ou une immunité aux attaques et dégâts non magiques.

Frappe habile. Quand vous touchez une cible avec une arme de kensei, vous pouvez dépenser 1 point de ki pour que l'arme inflige à cette cible une quantité de dégâts supplémentaires égale au résultat de votre dé d'arts martiaux. Vous ne pouvez utiliser cette fonction qu'une seule fois à chacun de vos tours.

Lame affûtée

Au niveau 11, vous gagnez la capacité d'améliorer l'efficacité de vos armes avec votre ki. Par une action bonus, vous pouvez ainsi dépenser jusqu'à 3 points de ki pour accorder à une arme de kensei que vous touchez un bonus à vos jets d'attaque et de dégâts quand vous l'utilisez pour attaquer. Ce bonus est égal au nombre de points de ki que vous avez dépensé. Il dure pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous utilisiez cette aptitude de nouveau. Cette aptitude n'a aucun effet sur une arme magique qui bénéficie déjà d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts.

Précision infaillible

Au niveau 17, votre maîtrise des armes vous confère une précision extraordinaire. Lors de votre tour, si vous ratez un jet d'attaque alors que vous utilisez une arme de moine, vous pouvez le relancer. Vous ne pouvez utiliser cette aptitude qu'une seule fois à chacun de vos tours.

Voie du maître ivre

Ceux qui s'engagent dans la voie du maître ivre apprennent à se déplacer avec les mouvements saccadés et imprévisibles d'un ivrogne. Un maître ivre se balance, chancelle sur ses pieds instables, et donne l'impression d'être un combattant incompétent qui sera plus irritant qu'autre chose pour son adversaire. Cependant, derrière ses faux pas erratiques, le maître ivre mène une danse exécutée avec soin au cours de laquelle il bloque, pare, avance, attaque et se retire.

Un maître ivre n'hésite généralement pas à faire l'idiot pour faire sourire les individus abattus, ou pour montrer aux arrogants ce qu'est l'humilité. Cependant, une fois qu'il se trouve au combat, le maître ivre se révèle être un adversaire aussi extraordinaire qu'il est exaspérant.

Aptitudes de la voie du maître ivre

Niveau de moine	Aptitude
3	Maîtrises supplémentaires, technique de l'homme ivre
6	Chancellements éméchés
11	Chance de l'ivrogne
17	Frénésie alcoolisée

Maîtrises supplémentaires

Lorsque vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous gagnez la maîtrise de la compétence Représentation si vous ne la possédez pas déjà. Vous réalisez vos techniques martiales avec la précision d'un danseur et les cabrioles d'un bouffon. Vous gagnez également la maîtrise du matériel de brasseur si vous ne la possédez pas déjà.

Technique de l'homme ivre

Au niveau 3, vous apprenez à pivoter et vous retourner rapidement dans le cadre de votre déluge de coups. Chaque fois que vous utilisez déluge de coups, vous pouvez profiter des avantages de l'action se désengager, et vitesse au sol augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du tour en cours.

Chancellements éméchés

À partir du niveau 6, vous pouvez vous déplacer de manière brusque en chancelant. Vous obtenez les avantages suivants :

Bondir sur ses pieds. Lorsque vous êtes à terre, vous pouvez vous relever en utilisant 1,50 mètre de déplacement plutôt que la moitié de votre vitesse.

Redirection d'attaque. Quand une créature fait un jet d'attaque de corps à corps et vous manque, vous pouvez dépenser un point de ki en réaction pour que l'attaque touche une créature de votre choix qui n'est pas l'attaquant, que vous voyez et qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre.

La chance de l'ivrogne

À partir du niveau 11, vous donnez l'impression d'avoir toujours un coup de chance au bon moment. Lorsque vous faites un test de caractéristique, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde et que vous êtes désavantagé à ce jet de dés, vous pouvez dépenser 2 points de ki pour annuler ce désavantage.

Frénésie alcoolisée

Au niveau 17, vous gagnez la capacité de porter un nombre étourdissant d'attaques contre un groupe d'ennemis. Quand vous utilisez déluge de coups, vous pouvez porter jusqu'à trois attaques supplémentaires (jusqu'à un total de 5 attaques avec déluge de coup), à condition que chaque attaque portée avec déluge de coups prenne pour cible une créature différente lors de ce tour.

Ainsi, vous avez cette âme, mais vous ne pouvez ni la voir ni la toucher et, à votre mort, cette chose invisible quitte votre corps et se rend à un endroit que vous ne pouvez pas voir non plus. Et après, on dit que je suis fou !



Respecter un serment ? C'est ridicule. Pourquoi quelqu'un ferait-il ça ? Il n'y a rien de mal à faire des promesses, mais seuls les imbéciles les tiennent.



Paladin

La vraie valeur d'un paladin ne se mesure pas à l'aune *du nombre d'ennemis qu'il a vaincus ou de donjons qu'il a pillés, mais au nombre de vies qu'il a sauvées et aux cœurs qu'il a convertis à la cause de la compassion et de la justice.*

— Isteval

Un paladin est l'incarnation vivante d'un serment, c'est-à-dire d'une promesse ou d'un vœu qui se manifestent par l'intermédiaire d'un guerrier saint qui possède les compétences et la détermination de défendre sa cause jusqu'au bout. Certains paladins se consacrent expressément à la protection des innocents et la propagation de la justice de par le monde, tandis que d'autres sont déterminés à atteindre leur objectif en écrasant ceux qui se trouvent sur leur chemin et en les faisant plier face à la loi.

Bien qu'aucun paladin au monde ne puisse être décrit comme typique, un certain nombre d'entre eux sont des idéalistes bornés qui ne tolèrent pas le plus petit écart du dogme auquel ils adhèrent. Les paladins qui partent à l'aventure ont cependant rarement une attitude aussi rigide, ne serait-ce que pour éviter de s'aliéner leurs compagnons.

Vous pouvez étoffer votre personnage de paladin à l'aide des suggestions ci-dessous. Il est important de garder à l'esprit que la plupart des paladins ne sont pas des robots : ils ont des doutes et des préjugés et ils nourrissent des pensées contradictoires, comme n'importe quel autre personnage. Certains sont animés par une motivation interne qui peut même parfois se trouver en contradiction avec les principes du serment qu'ils défendent.

Objectif personnel

Les préceptes du serment d'un paladin donnent un but au personnage et lui imposent un objectif ultime, ou du moins une direction générale, que le paladin respecte et vers lequel il se dirige. Certains paladins sont également motivés par un objectif personnel qui vient compléter ou prendre le pas sur les dictats de leur serment. Des paladins qui prêtent des serments différents peuvent partager un objectif personnel, mais ils différeront dans les actions qu'ils accomplissent pour atteindre cet objectif tout en respectant leur serment.

Si votre personnage de paladin a un objectif personnel, celui-ci peut être en lien avec un événement de sa vie plutôt qu'avec son serment.

Objectifs personnels

d6	Objectif
1	**La paix.** Vous vous battez pour que les générations futures n'aient pas à le faire.
2	**La vengeance.** Votre serment est un moyen grâce auquel vous redresserez un tort ancien.
3	**Le devoir.** Vous serez à la hauteur de ce que vous avez juré de faire ou mourrez en essayant.
4	**L'exemplarité.** Vous allez gagner une grande bataille qui deviendra le sujet de chansons de bardes et, ce faisant, vous deviendrez un exemple et une inspiration.
5	**La foi.** Vous savez que votre voie est juste, sinon les dieux ne vous l'auraient pas fait emprunter.
6	**La gloire.** Vous guiderez le monde vers un nouvel âge glorieux qui portera votre nom.

Symbole

Les paladins sont conscients du pouvoir des symboles, ainsi ils sont nombreux à adopter ou concevoir un symbole spécifique. Votre symbole illustre le serment que vous avez prêté et communique ce message à ceux qui vous entourent, amis comme ennemis.

Votre symbole peut se trouver sur une bannière, un drapeau ou vos vêtements, à la vue de tous. Il peut aussi être plus discret et être, par exemple, un bijou ou un souvenir que vous portez dissimulé sur votre personne.

Symboles

d6	Symbole
1	Un dragon, qui symbolise votre noblesse par temps de paix et votre férocité au combat.
2	Un poing fermé, parce que vous êtes toujours prêt à vous battre pour vos croyances.
3	Une main tendue et ouverte, indiquant votre préférence pour la diplomatie plutôt que le combat.
4	Un cœur rouge, qui signifie au monde votre engagement pour la justice.
5	Un cœur noir, qui signifie que vous ne laisserez pas des émotions comme la pitié vous dévoyer de votre serment.
6	Un œil ouvert, qui indique que vous êtes toujours attentif à ce qui peut menacer votre cause.

Némésis

Leur adhésion à un serment sacré exige des paladins qu'ils promulguent activement leurs croyances de par le monde. Cela les mène naturellement à se dresser contre des créatures ou entités qui s'opposent à ces croyances. Parmi ces adversaires, l'un d'entre eux se distingue souvent des autres par sa persistance ou sa puissance, une némésis dont la présence ou l'influence devient un élément récurrent dans la vie du paladin.



Paladin de la conquête

Votre personnage de paladin pourrait avoir un ennemi qu'il s'est fait avant de s'être engagé dans sa voie actuelle. Il peut également avoir attiré l'attention d'un individu belligérant juste après être devenu paladin. S'il a une némésis, de qui ou de quoi s'agit-il ? Qui, parmi ses ennemis, considère-t-il comme le plus grand obstacle entre lui et la réussite de ses objectifs ?

Némésis

d6	Némésis
1	Un puissant chef de guerre orc qui menace d'envahir et détruire tout ce que vous tenez pour sacré.
2	Un démon ou un céleste, l'agent d'une puissance des plans Extérieurs, qui a été chargé de votre corruption ou de votre rédemption, selon le cas approprié.
3	Un dragon dont les serviteurs vous suivent à la trace.
4	Un grand prêtre qui vous considère comme une brebis égarée et veut vous faire abandonner votre religion.
5	Un paladin rival qui a été formé en même temps que vous, mais a brisé son serment et vous en tient responsable.
6	Un vampire qui a juré de se venger de tous les paladins après avoir été vaincu par l'un d'entre eux.

Tentation

Bien que les paladins soient dévoués à leurs serments, ils restent mortels et donc imparfaits, et beaucoup d'entre eux font parfois preuve d'un comportement ou d'une attitude qui ne correspond pas aux idéaux les plus élevés de leur vocation.

Quelle est la tentation à laquelle votre personnage succombe ou à du mal à résister ?

Tentations

d6	Tentation
1	**La fureur.** Lorsque la colère vous envahit, vous avez du mal à garder la tête froide et vous craignez de faire quelque chose que vous allez regretter.
2	**La fierté.** Vos actes sont remarquables et personne ne le remarque aussi souvent que vous.
3	**La luxure.** Vous ne pouvez pas résister à un joli minois accompagné d'un beau sourire.
4	**L'envie.** Vous êtes conscient de ce que certaines célébrités ont accompli et vous ne vous sentez pas à la hauteur si vos actions n'égalent pas les leurs.
5	**Le désespoir.** Quand vous pensez à la puissance de vos ennemis, vous avez parfois l'impression que vous n'arriverez jamais à atteindre l'ultime victoire.
6	**La cupidité.** Peu importe la gloire et les trésors que vous accumulez, il vous en faut toujours plus.

Serments sacrés

Au niveau 3, un paladin gagne la spécialisation de classe serment sacré. Il a alors accès aux options suivantes, en plus de celles proposées dans le *Manuel des Joueurs*: le serment de conquête et le serment de rédemption.

Serment de conquête

Le serment de conquête s'adresse aux paladins qui cherchent à trouver la gloire en combattant et en subjuguant leurs ennemis. Pour ces paladins, rétablir l'ordre n'est pas suffisant, ils doivent également écraser les forces du chaos. Ils sont parfois surnommés les chevaliers tyrans ou les marchands de fer. Ceux qui prêtent ce serment se réunissent en d'obscures congrégations qui se mettent au service de divinités ou de philosophies guerrières, mais bien organisées.

Certains de ces paladins qui accordent plus d'importance à la loi qu'au baume de la miséricorde vont jusqu'à s'associer avec les puissances des Neuf Enfers. L'archidiable Bel, seigneur de guerre d'Avernus, compte ainsi de nombreux paladins (surnommés chevaliers infernaux) parmi les rangs de ses plus fervents partisans. Les chevaliers infernaux décorent leurs armures de trophées récupérés sur leurs ennemis tombés comme sinistre avertissement destiné à ceux qui voudraient s'opposer à eux et aux décrets de leurs seigneurs. Les adversaires les plus acharnés de ces chevaliers infernaux sont les autres paladins liés à ce même serment, qui considèrent que leurs frères se sont aventurés trop loin dans les ténèbres.

Préceptes de la conquête

Un paladin qui prête ce serment se fait marquer les préceptes de la conquête au fer rouge sur le biceps.

Étouffer la flamme de l'espoir. Il ne suffit pas de vaincre un ennemi au combat. Votre victoire doit être si écrasante qu'elle brise à tout jamais la volonté de se battre de vos ennemis. Une lame peut mettre fin à une vie. La peur peut mettre fin à un empire.

Régner avec une main de fer. Une fois que vous avez conquis, ne tolérez aucune dissidence. Votre parole fait loi.

Ceux qui vous obéissent seront bien vus. Ceux qui vous défient seront punis et serviront d'exemple à tous ceux qui voudraient les suivre.

La force avant tout. Votre règne durera jusqu'à l'arrivée de quelqu'un de plus fort. À vous de devenir plus puissant pour être à la hauteur du défi ou sombrer dans l'oubli.

Aptitudes du serment de conquête

Niveau de paladin	Aptitude
3	Sorts de serment, canalisation d'énergie divine
7	Aura de conquête (3 m)
15	Réprimande méprisante
18	Aura de conquête (9 m)
20	Conquérant invincible

Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués dans la table des sorts de serments de conquête. Pour plus de détails sur le fonctionnement des sorts de serment, consultez la section consacrée à la spécialisation de classe serment sacré (*Manuel des Joueurs* p. 99).

Sorts de serment de conquête

Niveau de paladin	Sorts
3	*armure d'Agathys, injonction*
5	*arme spirituelle, immobiliser un humanoïde*
9	*jeter une malédiction, peur*
13	*dominer une bête, peau de pierre*
17	*dominer un humanoïde, nuage mortel*

Canalisation d'énergie divine

Lorsque vous choisissez ce serment au niveau 3, vous obtenez les deux options de canalisation d'énergie divine suivantes. Pour plus de détails sur le fonctionnement de la canalisation d'énergie divine, consultez la section consacrée à la spécialisation de classe serment sacré (*Player's Handbook* p. 99).

Présence conquérante. Vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour rendre votre présence terrifiante. Par une action, vous forcez chaque créature de votre choix, que vous voyez et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres à faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, vous terrorisez la créature pendant une minute. La créature terrorisée peut retenter un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et, si elle le réussit, l'effet prend fin sur elle.

Frappe guidée. Vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour frapper vos ennemis avec une précision surnaturelle. Lorsque vous faites un jet d'attaque, vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour gagner un bonus de +10 au jet. Vous pouvez choisir d'utiliser cette aptitude après avoir vu le résultat de votre jet de dé, mais avant que le MD n'indique si votre attaque touche sa cible ou non.

Aura de conquête

À partir du niveau 7, vous êtes en permanence entouré d'une aura menaçante tant que vous n'êtes pas neutralisé. Cette aura couvre une zone de 3 mètres de rayon, mais elle ne traverse pas un abri total.

Si vous terrorisez une créature, sa vitesse est réduite à 0 tant qu'elle se trouve dans la zone d'effet de l'aura et, si elle y commence son tour, elle subit une quantité de dégâts psychiques égale à la moitié de votre niveau de paladin.

Au niveau 18, la portée de cette aura passe à 9 mètres.

Réprimande méprisante

À partir du niveau 15, ceux qui osent vous frapper sont psychiquement punis de leur témérité. Tant que vous n'êtes pas neutralisé, chaque fois qu'une créature vous touche avec une attaque, elle subit une quantité de dégâts psychiques égale à votre modificateur de Charisme (avec un minimum de 1).

Conquérant invincible

Au niveau 20, vous devenez capable de prouesses martiales extraordinaires. Par une action, vous pouvez magiquement devenir un avatar de la conquête. Vous gagnez alors les avantages suivants pendant 1 minute :

- Vous êtes résistant à tous les dégâts.
- Lorsque vous choisissez l'action attaquer à votre tour, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire dans le cadre de cette action.
- Vos attaques de corps à corps avec une arme sont considérées comme des coups critiques sur un résultat de 19 ou 20 sur le d20.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce que vous ayez terminé un long repos.

Serment de rédemption

Le serment de rédemption met un paladin sur un chemin difficile, qui exige du guerrier saint qu'il n'utilise la violence qu'en dernier recours. Les paladins qui prêtent ce serment ont la conviction que tout individu peut être racheté et que le chemin de la bienveillance et de la justice est ouvert à tous. Quand ces paladins affrontent des créatures maléfiques, ils nourrissent l'espoir de convaincre ces ennemis de se tourner vers la lumière, et ils ne se résolvent à les tuer que si cela leur permet de sauver des vies. Les paladins qui suivent cette voie sont appelés les rédempteurs.

Si les rédempteurs sont des idéalistes, ils ne sont pas pour autant des imbéciles. Ils savent bien que les morts-vivants, les diables et d'autres menaces surnaturelles peuvent être intrinsèquement mauvais. Contre de tels ennemis, les paladins qui ont prêté ce serment libèrent toute leur fureur à l'aide de leurs armes et de leurs sorts. Cependant, les rédempteurs prient encore pour qu'un jour, même ces créatures chez qui le mal est profondément enraciné cherchent la rédemption.

Préceptes de la rédemption

Les préceptes du serment de rédemption attendent d'un paladin qu'il place la paix et la justice avant tout.

La paix. La violence est une arme de dernier recours. La diplomatie et la compassion sont les chemins qui mènent à une paix durable.

L'innocence. Tout le monde débute sa vie dans l'innocence. C'est l'environnement ou l'influence des forces obscures qui poussent les gens vers le mal. En montrant le bon exemple et en s'efforçant de guérir les blessures d'un monde profondément imparfait, vous pouvez guider n'importe qui sur le droit chemin.

La patience. Le changement prend du temps. Ceux qui se sont engagés sur la voie du mal doivent régulièrement

J'aime bien la conquête.
Mais je suis obligé de partir de chez moi pour faire ça ? Parce que j'ai un poisson rouge qui s'appelle Sylgar et il est triste si je m'absente trop longtemps.

La rédemption... Vous vous sentez mal à cause de quelque chose que vous avez fait, donc vous faites autre chose pour vous sentir mieux. Pourquoi ne pas simplement tuer quelqu'un et le manger ? Moi, je me sens toujours mieux après.



Paladin de la rédemption

se faire rappeler à l'ordre pour rester honnêtes et intègres. Une fois que vous avez planté la graine de la justice, vous devez l'entretenir jour après jour pour qu'elle survive et s'épanouisse.

La sagesse. Votre cœur et votre esprit doivent rester lucides, car vous serez inévitablement confronté à des défaites. Si toute créature peut être rachetée, certaines se sont engagées tellement loin sur la voie du mal que vous n'aurez pas d'autre choix que de mettre fin à leur vie pour le bien général. Il vous faut cependant mûrement réfléchir un tel choix et penser à ses conséquences, mais une fois que vous aurez pris votre décision, appliquez-la en sachant que votre voie est la bonne.

Aptitudes du serment de rédemption

Niveau de paladin	Aptitude
3	Sorts de serment, canalisation d'énergie divine
7	Aura du gardien (3 m)
15	Protection spirituelle
18	Aura du gardien (9 m)
20	Émissaire de la rédemption

Sorts de serment

Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués dans la table des sorts de serments de rédemption. Pour plus de détails sur le fonctionnement des sorts de serment, consultez la section consacrée à la spécialisa-tion de classe serment sacré (*Manuel des Joueurs* p. 99).

Sorts de serment de rédemption

Niveau de paladin	Sorts
3	*sanctuaire, sommeil*
5	*apaisement des émotions, immobiliser un humanoïde*
9	*contresort, motif hypnotique*
13	*peau de pierre, sphère résiliente d'Otiluke*
17	*immobiliser un monstre, mur de force*

Canalisation d'énergie divine

Lorsque vous prêtez serment au niveau 3, vous obtenez les deux options de canalisation d'énergie divine suivante :

Émissaire de la paix. Vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour rendre votre présence plus imposante grâce à la puissance divine. Par une action bonus, vous vous accordez un bonus de +5 à vos tests de Charisme (Persuasion) pour les 10 prochaines minutes.

Réprimander la violence. Vous pouvez utiliser votre canalisation d'énergie divine pour punir ceux qui ont recours à la violence. Immédiatement après qu'un attaquant qui se trouve dans un rayon de 9 mètres de vous porte une attaque à une créature autre que vous et lui inflige des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour forcer l'agresseur à faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, il subit une quantité de dégâts radiants égale à la quantité de dégâts qu'il vient d'infliger. S'il réussit, il ne subit que la moitié de ces dégâts.

Aura du gardien

À partir du niveau 7, vous pouvez protéger les autres des blessures au détriment de votre propre santé. Quand une créature qui se trouve à moins de 3 mètres de vous subit des dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour subir magiquement ces dégâts à sa place. Cette aptitude ne transfère cependant aucun des autres effets susceptibles d'accompagner les dégâts et il n'est pas possible de réduire la quantité de dégâts reçus.

Au niveau 18, la portée de cette aura passe à 9 m.

Protection spirituelle

À partir du niveau 15, une présence sacrée guérit vos blessures pendant le combat. Vous récupérez une quantité de points de vie égale à 1d6 + la moitié de votre niveau de paladin si vous terminez votre tour de combat avec moins de la moitié de vos points de vie et que vous n'êtes pas neutralisé.

Émissaire de la rédemption

Au niveau 20, vous incarnez la paix, ce qui vous confère deux avantages :

- Vous devenez résistant à tous les dégâts infligés par d'autres créatures (leurs attaques, leurs sorts et les autres effets).
- Chaque fois qu'une créature réussit à vous toucher avec une attaque, elle subit une quantité de dégâts radiants équivalente à la moitié des points de dégâts qu'elle vous inflige.

Si vous attaquez une créature, que vous lui jetez un sort ou lui infligez des dégâts par tout autre moyen que ceux indiqués dans la description de cette aptitude, aucun de ces deux avantages ne fonctionne contre cette créature jusqu'à ce vous ayez terminé un long repos.



Je suis un monstre. Allez-vous essayer de me tuer ? Je ne le pensais pas. Allez tuer des gobelins ou quelque chose d'autre. Cela dit... les gobelins ne sont pas des monstres, mais des personnes. Vous devriez peut-être penser à vous rebaptiser tueur de personnes.

Rôdeur

JE PASSE UNE GRANDE PARTIE DE MA VIE LOIN, AUX FRONTIÈRES *de la civilisation, pour la protéger. Ne croyez pas que simplement parce que je ne mets pas un genou en terre devant votre roi, je n'ai pas fait plus pour sa protection que tous ses chevaliers réunis.*

— Soveliss

Les rôdeurs sont des vagabonds et des explorateurs indépendants qui patrouillent les frontières des territoires civilisés et les protègent des habitants des terres sauvages qui les entourent. C'est un travail ingrat, car il est rarement compris et quasiment jamais récompensé. Pourtant, les rôdeurs continuent de remplir leur rôle, sans jamais douter que, grâce à eux, le monde est plus sûr.

Le rapport qu'entretient un rôdeur avec la civilisation est influencé par son histoire et sa personnalité. Certains rôdeurs se considèrent comme des hommes de loi et des justiciers qui opèrent à la frontière de la civilisation et n'ont à répondre de leurs actions devant aucun pouvoir souverain. D'autres sont des survivalistes qui évitent entièrement d'approcher la civilisation. Ils triomphent de monstres pour se protéger et vivent ou voyagent dans les régions les plus dangereuses du monde et, si leurs actions sont bénéfiques aux royaumes et autres terres civilisées qu'ils évitent, tant mieux.

Si vous créez ou jouez un personnage de rôdeur, les sections suivantes proposent des idées pour embellir le personnage et améliorer votre expérience de roleplay.

Vision du monde

Un rôdeur a une vision du monde dont un point de repère (et parfois c'est le seul) est ce qu'il voit des individus civilisés et des lieux où ils vivent. Certains rôdeurs font preuve d'un profond mépris pour la civilisation, tandis que d'autres ont pitié de ces gens qu'ils ont juré de protéger. Cela dit, sur le champ de bataille, il est impossible de distinguer un rôdeur d'un autre. En effet, comme peuvent en témoigner ceux qui les ont vus en action et ont bénéficié de leurs exploits, ce qui motive un rôdeur n'est pas le plus important. Cela dit, vous aurez du mal à trouver deux rôdeurs qui aient une opinion identique sur n'importe quel sujet.

Si vous n'avez pas encore réfléchi à la manière dont votre personnage voit le monde, pensez à affiner l'idée que vous avez de lui en résumant ce point de vue par une phrase courte (comme les entrées de la table suivante). Comment ce sentiment peut-il affecter son comportement ?

Visions du monde

d6	Vision
1	Les villes et les villages sont les meilleurs endroits où peuvent se trouver ceux qui sont incapables de survivre seuls.
2	L'avancement de la civilisation est le meilleur moyen de contrecarrer le chaos, mais sa croissance doit être contrôlée.
3	Les villes et les cités sont un mal nécessaire, mais une fois que les terres sauvages seront purgées des menaces surnaturelles, nous n'en aurons plus besoin.
4	Les murs sont un refuge pour les lâches, qui laissent à d'autres le soin de rendre le monde plus sûr.
5	Visiter une ville n'est pas désagréable mais, au bout de quelques jours, je ressens l'appel irrésistible de la nature.
6	Les villes engendrent la faiblesse en coupant les gens des dures leçons de la nature.

Terre d'adoption

Tous les rôdeurs, peu importe la façon dont ils ont commencé à exercer leur profession, ont un lien étroit avec le monde naturel et ses divers terrains. Certains rôdeurs ont grandi dans des régions sauvages, soit parce qu'ils y sont nés, soit parce qu'ils s'y sont installés à un jeune âge. D'autres viennent de la civilisation, mais les terres sauvages sont devenues une seconde patrie.

Pensez à l'historique de votre personnage et décidez du terrain dans lequel il se sent le plus à l'aise, qu'il y soit né ou non. Que dit ce terrain de sa personnalité ? A-t-il une influence sur les sorts qu'il tente d'apprendre ? Ce qu'il y a vécu est-il à l'origine de son choix d'ennemis jurés ?

Terre d'adoption

d6	Terre d'adoption
1	Vous patrouilliez une forêt ancienne, au milieu des ténèbres et de la corruption se répandant depuis plusieurs passages menant dans le Gisombre.
2	En tant que membre d'un groupe de nomades, vous avez acquis les compétences nécessaires pour survivre dans le désert.
3	Vos jeunes années passées dans l'Underdark vous ont préparé à lutter contre ses habitants.
4	Vous avez habité au bord d'un marécage, dans une zone menacée par des créatures terrestres et aquatiques.
5	Parce que vous avez grandi parmi les sommets, vous avez un don pour trouver les meilleures passes qui traversent les montagnes.
6	Vous vous êtes aventuré loin au nord et avez appris à vous protéger et à prospérer dans une région couverte de glace.



De gauche à droite : une arpenteuse de l'horizon, une tueuse de monstres et un traqueur des ténèbres

Ennemi juré

Chaque rôdeur commence sa carrière avec un ennemi juré (ou deux). Ce choix d'ennemi peut être lié à un événement spécifique du passé du personnage, ou simplement être aléatoire.

Qu'est-ce qui a poussé votre personnage à choisir un ennemi en particulier ? Ce choix est-il lié à la tradition, la curiosité, ou a-t-il des comptes à régler avec lui ?

Ennemis jurés

d6	Ennemi
1	Vous voulez faire payer à votre ennemi les grands crimes qu'il a commis contre la nature.
2	Vos ancêtres ou vos prédécesseurs ont combattu ces créatures, ce sera donc aussi votre cas.
3	Vous ne nourrissez aucune animosité envers votre ennemi et vous traquez les créatures de son espèce comme un chasseur traque un animal sauvage.
4	Vous trouvez votre ennemi fascinant et vous collectionnez des livres de contes et des histoires à son sujet.
5	Vous collectionnez des trophées récupérés sur les ennemis que vous avez vaincus pour vous rappeler de chacun d'eux.
6	Vous respectez votre ennemi et vous voyez vos affrontements comme une mise à l'épreuve de vos compétences respectives.

Archétypes de rôdeur

Au niveau 3, un rôdeur gagne la spécialisation de classe archétype de rôdeur. Il a alors accès aux options suivantes, en plus de celles proposées dans le *Manuel des Joueurs* : l'arpenteur de l'horizon, le traqueur des ténèbres et le tueur de monstres.

Arpenteur de l'horizon

Les arpenteurs de l'horizon protègent le monde des menaces venant d'autres plans ou qui cherchent à ravager les royaumes mortels à l'aide d'une magie surnaturelle. Ils dénichent des portails planaires et les surveillent, s'aventu-rant au besoin dans les plans Intérieurs et Extérieurs pour y poursuivre leurs ennemis. Ces rôdeurs entretiennent de bonnes relations avec toutes les forces du multivers qui contribuent à préserver la vie et l'ordre des plans, notamment des dragons, des fées et des élémentaires bienveillants.

Aptitudes de l'arpenteur de l'horizon

Niveau de rôdeur	Aptitude
3	Magie de l'arpenteur de l'horizon, détection de portail, guerrier planaire (1d8)
7	Pas éthéré
11	Frappe distante, guerrier planaire (2d8)
15	Défense spectrale

Alors comme ça, vous aimez fureter dans le noir ? Vous êtes conscient que les humains sont presque les seuls à ne pas voir dans le noir ? Nous vous voyons tous. Ce n'est pas parce que vous marchez sur la pointe des pieds que vous êtes invisible.

Magie de l'arpenteur de l'horizon

À partir du niveau 3, vous apprenez un sort supplémentaire lorsque vous atteignez certains niveaux de cette classe, comme indiqué dans la table de sorts de l'arpenteur de l'horizon. Ce sort est considéré comme un sort de rôdeur en ce qui vous concerne, mais il n'est pas comptabilisé parmi les sorts de rôdeur que vous connaissez.

Sorts de l'arpenteur de l'horizon

Niveau de rôdeur	Sort
3	*protection contre le mal et le bien*
5	*pas brumeux*
9	*hâte*
13	*bannissement*
17	*cercle de téléportation*

Détection de portail

Au niveau 3, vous gagnez la capacité de détecter par magie la présence d'un portail planaire. Par une action, vous pouvez déterminer à quelle distance et dans quelle direction se trouve le portail planaire le plus proche dans un rayon de 1,5 kilomètre.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Pour en savoir plus sur les portails planaires, consul-tez le *Guide du Maître du Donjon*, chapitre 2, section « Les voyages planaires ».

Guerrier planaire

Au niveau 3, vous apprenez à puiser dans l'énergie du mul-tivers pour rendre vos attaques plus puissantes.

Par une action bonus, choisissez une créature que vous pouvez voir et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres. La prochaine fois que vous frapperez cette créature avec une arme lors de ce tour, tous les dégâts infligés par votre at-taque deviendront des dégâts de force et la créature subira 1d8 points de dégâts de force supplémentaires. Lorsque vous atteignez le niveau 11 dans cette classe, la quantité de dégâts supplémentaires que vous infligez passe à 2d8.

Pas éthéré

Au niveau 7, vous apprenez à traverser le plan Éthéré. Par une action bonus, vous pouvez utiliser cette aptitude pour lancer le sort *forme éthérée* sans dépenser d'emplacement de sort, mais il se termine à la fin du tour en cours.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pou-vez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Frappe distante

Au niveau 11, vous gagnez la capacité de traverser les plans en un clin d'œil. Lorsque vous choisissez l'action attaquer, vous pouvez avant chaque attaque vous téléporter à une distance maximum de 3 mètres, jusqu'à un emplacement inoccupé que vous pouvez voir.

Si vous attaquez au moins deux créatures différentes lors de cette action, vous pouvez porter une attaque supplémentaire contre une troisième créature.

Défense spectrale

Au niveau 15, votre capacité à vous déplacer d'un plan à l'autre vous permet de traverser les frontières planaires pour réduire les dégâts que vous subissez pendant un combat. Lorsque vous subissez des dégâts suite à une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour gagner une résistance à tous les dégâts de cette attaque pour ce tour-ci.

Traqueur des ténèbres

C'est dans les endroits sombres que les traqueurs des ténèbres se sentent le plus à l'aise, qu'il s'agisse de cavernes souterraines, de ruelles sombres ou de forêts primitives, bref, partout où la lumière est faible. La plupart des gens pénètrent dans ce genre d'endroits avec une certaine inquiétude, mais ce n'est pas le cas des traqueurs des ténèbres, qui plongent vaillamment dans l'obscurité pour y tendre des embuscades aux monstres qui s'y trouvent avant qu'ils n'atteignent le vaste monde. On trouve souvent de tels rôdeurs dans l'Underdark, mais ils se rendent partout où le mal se cache dans les ombres.

Aptitudes de traqueur des ténèbres

Niveau de rôdeur	Aptitude
3	Magie de traqueur des ténèbres, embuscade effrayante, vision des ombres
7	Mental d'acier
11	Rafale du traqueur
15	Esquive des ombres

Magie de traqueur des ténèbres

À partir du niveau 3, vous apprenez un sort supplémentaire lorsque vous atteignez certains niveaux de cette classe, comme indiqué dans la table de sorts du traqueur des ténèbres. Ce sort est considéré comme un sort de rôdeur en ce qui vous concerne, mais il n'est pas comptabilisé parmi les sorts de rôdeur que vous connaissez.

Sorts de traqueur des ténèbres

Niveau de rôdeur	Sort
3	*déguisement*
5	*corde enchantée*
9	*peur*
13	*invisibilité supérieure*
17	*apparence trompeuse*

Embuscade effrayante

Au niveau 3, vous êtes devenu maître dans l'art de l'embuscade. Vous pouvez ainsi gagner un bonus à vos jets d'initiative d'une valeur égale à votre modificateur de Sagesse.

Pour chaque combat, au début de votre premier tour, votre vitesse au sol augmente de 3 mètres jusqu'à la fin de ce tour. Si vous choisissez l'action attaquer au cours de ce tour, vous bénéficiez d'une attaque d'arme supplémentaire dans le cadre de cette action. Si cette attaque touche sa cible, celle-ci subit 1d8 points de dégâts supplémentaires, du même type que ceux infligés par l'arme.

Vision des ombres

Au niveau 3, vous obtenez vision dans le noir sur une distance de 18 mètres. Si vous possédez déjà vision dans

le noir du fait de votre race, sa portée est augmentée de 9 mètres.

Vous êtes également devenu maître dans l'art d'échapper aux créatures qui dépendent de leur vision dans le noir. Dans les ténèbres, vous êtes invisible aux yeux de toute créature qui tente de vous repérer à l'aide de vision dans le noir.

Mental d'acier

Au niveau 7, vous avez amélioré votre capacité à résister aux effets mentaux que peut utiliser votre proie contre vous. Vous gagnez la maîtrise des jets de sauvegarde de Sagesse. Si vous possédez déjà cette maîtrise, vous gagnez alors une maîtrise des jets de sauvegarde d'Intelligence ou de Charisme (choisissez l'un des deux).

Rafale du traqueur

Au niveau 11, vous apprenez à attaquer avec une telle rapidité que vous pouvez transformer un échec en un autre coup. Une fois lors de chacun de vos tours, lorsque vous ratez une attaque d'arme, vous pouvez porter une autre attaque d'arme dans le cadre de la même action.

Esquive des ombres

À partir du niveau 15, vous devenez capable d'esquiver de manière imprévisible grâce aux volutes d'ombres surnaturelles qui évoluent autour de vous. Chaque fois qu'une créature fait un jet d'attaque qui vous prend pour cible et qu'elle n'est pas avantagée à ce jet, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui imposer un désavantage. Vous devez utiliser cette aptitude avant de connaître le résultat du jet d'attaque.

Tueur de monstres

Vous vous êtes donné pour mission de chasser les créatures de la nuit et les autres entités qui font usage d'une sombre magie. Un tueur de monstres traque les vampires, les dragons, les fées maléfiques, les fiélons et les autres menaces magiques. Ces tueurs ont été formés à des techniques surnaturelles adaptées aux combats contre de tels monstres et ils sont des experts pour dénicher et vaincre ces puissants ennemis mystiques.

Aptitudes de tueur de monstres

Niveau de rôdeur	Aptitude
3	Magie de tueur de monstres, sens du chasseur, proie du tueur
7	Défense surnaturelle
11	Némésis des utilisateurs de magie
15	Contre-attaque du tueur

Magie de tueur de monstres

À partir du niveau 3, vous apprenez un sort supplémentaire lorsque vous atteignez certains niveaux de cette classe, comme indiqué dans la table de sorts du tueur de monstres. Ce sort est considéré comme un sort de rôdeur en ce qui vous concerne, mais il n'est pas comptabilisé parmi les sorts de rôdeur que vous connaissez.

Sorts de tueur de monstres

Niveau de rôdeur	Sort
3	*protection contre le mal et le bien*
5	*zone de vérité*
9	*cercle magique*
13	*bannissement*
17	*immobiliser un monstre*

Vous ne pouvez pas rejoindre l'horizon, car il ne cesse de s'éloigner. Bim ! Ça vous impressionne, hein ? Hein ?



Sens du chasseur

Au niveau 3, vous obtenez la capacité de scruter une créature et de déterminer par magie le meilleur moyen de la blesser. Par une action, choisissez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres. Vous apprenez immédiatement quelles sont les immunités, résistances ou vulnérabilités aux dégâts que cette créature possède. Si cette créature est protégée contre la magie de divination, vos sens vous indiquent qu'elle n'a pas d'immunité, de résistance ou de vulnérabilité aux dégâts.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (avec un minimum d'une fois). Vous en récupérez toutes les utilisations après avoir terminé un long repos.

Proie du tueur

À partir du niveau 3, vous pouvez focaliser votre colère sur un ennemi et augmenter ainsi la quantité de dégâts que vous lui infligez. Par une action bonus, désignez une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres et qui sera la cible de cette aptitude. À chaque tour, la première fois que vous réussissez une attaque d'arme contre cette créature, elle subit 1d6 points de dégâts supplémentaires causés par votre arme.

Cet avantage perdure jusqu'à ce que vous finissiez un court ou long repos. Il se termine de manière anticipée si vous désignez une créature différente.

Défense surnaturelle

Au niveau 7, vous devenez plus résistant aux assauts de votre proie contre votre corps et votre esprit. Chaque fois que la cible que vous avez désignée avec proie du tueur vous force à faire un jet de sauvegarde et chaque fois qu'elle vous empoigne et que vous devez faire un test de caractéristique pour lui échapper, ajoutez 1d6 à votre jet.

Némésis des utilisateurs de magie

Au niveau 11, vous gagnez la capacité de contrecarrer la magie d'autrui. Quand vous voyez une créature lancer un sort ou se téléporter dans un rayon de 18 mètres de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour tenter de contrecarrer sa magie. La créature doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse contre le DD de sauvegarde de votre sort. Sur un échec, sa téléportation ou son sort échoue et est gaspillé.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Contre-attaque du tueur

Au niveau 15, vous gagnez la capacité de riposter quand votre proie tente de s'en prendre à vous. Si la cible que vous avez désignée avec proie du tueur vous force à faire un jet de sauvegarde, vous pouvez utiliser votre réaction pour porter une attaque d'arme contre elle. Cette attaque se déroule juste avant votre jet de sauvegarde. Si vous touchez votre proie, votre jet de sauvegarde réussit automatiquement et les effets normaux de l'attaque s'appliquent.



Je déteste les voleurs et tous ceux qui touchent à mes affaires quand j'ai le dos tourné, surtout quand ils ne remettent pas les choses où ils les ont trouvées.

Roublard

Les gens oublient souvent que la raison principale *pour laquelle on s'aventure dans un tombeau poussiéreux est d'en ramener les trésors. Le combat, c'est pour les imbéciles, car un mort ne peut pas dépenser sa fortune.*

— Barnabas Coupelame

Quand on ne peut pas compter sur la force brute, que l'on n'a pas de magie ou que son utilisation n'est pas appropriée, c'est alors que le roublard entre en action. Grâce à ses talents pour la furtivité, le subterfuge et la supercherie, un roublard est en mesure de résoudre des situations d'une façon que bien peu d'autres personnages peuvent imiter.

Certains des roublards qui se tournent vers l'aventure sont d'anciens criminels qui ont décidé qu'il était préférable de jouer à cache-cache avec des monstres plutôt que de sentir constamment le souffle des hommes de loi sur leur nuque. D'autres sont des tueurs professionnels qui cherchent un moyen rentable d'exploiter leurs talents entre deux contrats. D'autres encore adorent simplement relever les défis qui se présentent à eux.

Dans le cadre d'une aventure, l'attitude d'un roublard oscillera généralement entre une certaine prudence (bien peu de roublards aiment se battre) et une cupidité immodérée. Généralement, un roublard qui prend les armes ne le fait pas tant pour tuer une créature que pour devenir le nouveau propriétaire de son trésor.

Les sections suivantes explorent certaines facettes de ce que signifie être un roublard, et vous pouvez les utiliser pour ajouter de la profondeur à votre personnage.

Plaisir coupable

La plupart des actions des roublards sont motivées par la volonté d'obtenir des trésors et empêcher les autres de faire de même. Il en faut beaucoup pour les distraire de ces objectifs. Cependant, de nombreux roublards sont soumis à une compulsion qui les attire irrésistiblement et les empêche de penser clairement, un besoin qu'ils doivent satisfaire à tout prix en dépit des risques.

Le plaisir coupable d'un roublard peut être l'acquisition d'un objet physique, quelque chose qu'il adore faire ou un comportement qu'il adopte compulsivement dans une situation donnée. Un roublard peut, par exemple être incapable de résister à un butin en argent, même si ce trésor se trouve autour du cou d'un garde en poste dans un château. Un autre peut être incapable de passer une journée en ville sans subtiliser une bourse ou deux, histoire de ne pas perdre la main.

Quel est le type de tentation à laquelle votre personnage de roublard ne peut pas résister quand l'opportunité se présente, même si y céder sera synonyme de problèmes pour lui et ses compagnons ?

Plaisirs coupables

d6	Plaisir
1	De gros joyaux.
2	Un sourire sur un joli minois.
3	Le plaisir de posséder un nouvel anneau.
4	L'opportunité de rabaisser l'ego de quelqu'un.
5	De la nourriture et des boissons raffinées.
6	Une nouvelle pièce à votre collection de monnaies exotiques.

Adversaire

Naturellement, ceux qui veillent au respect de la loi sont tenus de s'opposer à ceux qui l'enfreignent et il est rare qu'un roublard n'ait pas déjà vu son portrait orner un avis de recherche. Il est par ailleurs dans la nature de la profession de roublard de se trouver en contact avec des criminels, par choix ou nécessité. Certains de ces individus peuvent également se révéler être des adversaires et il sera sûrement plus difficile de s'en débarrasser qu'un simple homme du guet.

Si l'historique de votre personnage n'inclut pas déjà un personnage de ce genre, vous pouvez déterminer avec votre MD une raison pour laquelle un adversaire est apparu dans votre vie. Vous avez peut-être été surveillé par quelqu'un qui veut vous utiliser à des fins néfastes et vous venez d'apprendre son identité. Un tel incident pourrait même servir de point de départ pour une aventure.

Votre personnage de roublard a-t-il un adversaire qui se trouve aussi être un criminel ? Si oui, comment cette situation affecte-t-elle sa vie ?

Adversaire

d6	Adversaire
1	Le capitaine du navire pirate sur lequel vous avez autrefois servi. Ce que vous appelez « la fin d'une époque », il le qualifie de mutinerie.
2	Un maître espion à qui vous avez involontairement donné de mauvaises informations et qui a assassiné la mauvaise cible.
3	Le maître de la guilde de voleurs locale, qui exige que vous rejoigniez l'organisation ou que vous quittiez la ville.
4	Un collectionneur d'art qui utilise des moyens illégaux pour acquérir des chefs-d'œuvre.
5	Un receleur qui vous utilise comme messager pour organiser des réunions illicites.
6	Le propriétaire d'une arène de combat illégale où vous avez un jour parié.



De gauche à droite : Une bretteuse, une conspiratrice, une enquêtrice et un éclaireur.

Bienfaiteur

Il est fréquent pour les roublards d'avoir assez tôt dans leur carrière besoin de l'aide de quelqu'un, ce qui signifie qu'ils ont par la suite une dette importante envers ce bienfaiteur.

Si l'historique de votre personnage n'inclut pas déjà un personnage de ce genre, vous pouvez déterminer avec votre MD une raison pour laquelle un bienfaiteur est apparu dans votre vie. Il se peut que vous ayez bénéficié de son aide anonymement et que vous veniez d'apprendre son identité. Qui vous a aidé par le passé, que vous en soyez conscient ou non à l'époque, et que devez-vous à cette personne en échange de son aide ?

Bienfaiteurs

d6	Bienfaiteur
1	Un contrebandier vous a évité de vous faire capturer, mais a perdu une précieuse cargaison ce faisant. Vous lui devez maintenant un service équivalent.
2	Le Roi mendiant vous a caché à de nombreuses reprises quand vous étiez poursuivi en échange de services futurs.
3	Un magistrat vous a évité un jour la prison en échange d'informations sur un puissant criminel.
4	Vos parents ont dépensé toutes leurs économies pour vous sauver la mise pendant votre jeunesse et ils vivent maintenant dans la pauvreté.
5	Un dragon a accepté de ne pas vous dévorer en échange de la promesse de lui ramener des trésors de grande valeur.
6	Un druide vous a aidé à vous tirer d'un mauvais pas. N'importe quel animal que vous croisez pourrait être votre bienfaiteur qui vient vous demander une faveur en retour.

Archétypes de roublard

Au niveau 3, un roublard gagne la spécialisation de classe archétype de roublard. Il a alors accès aux options suivantes, en plus de celles proposées dans le *Manuel des Joueurs*: le bretteur, le conspirateur, l'éclaireur et l'enquêteur.

Bretteur

Votre entraînement à l'art de l'escrime se concentre à parts égales sur la vitesse, l'élégance et le charme. Si certains guerriers ne sont guère plus que des brutes en armure lourde, votre propre style de combat est quant à lui proche de la performance. Cet archétype est généralement adopté par les duellistes et les pirates.

Un bretteur excelle au combat singulier et peut se battre avec deux armes tout en sachant bondir hors de portée de son adversaire.

Aptitudes de bretteur

Niveau de roublard	Aptitude
3	Jeu de jambes sophistiqué, audace désinvolte
9	Panache
13	Manœuvre élégante
17	Maître duelliste

Jeu de jambes sophistiqué

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous apprenez à porter un coup puis vous retirer sans risquer de

Qu'est-ce qu'un bretteur ? Est-ce que vous broutez ou portez des bretelles? Vous devez quand même avouer que ce mot est bizarre.

représailles. Pendant votre tour, si vous portez une attaque de corps à corps contre une créature, celle-ci ne peut pas faire d'attaque d'opportunité contre vous pour le reste de votre tour.

Audace désinvolte

À partir du niveau 3, vous vous battez avec confiance. Vous pouvez ainsi vous accorder un bonus d'initiative égal à votre modificateur Charisme.

Vous gagnez également un moyen supplémentaire d'utiliser votre attaque sournoise. Vous n'avez pas besoin d'être avantagé à votre jet d'attaque pour utiliser votre attaque sournoise contre une créature si vous vous trouvez à 1,50 mètre ou moins de celle-ci, qu'aucune autre créature ne se trouve dans un rayon de 1,50 mètre et que vous n'êtes pas désavantagé à votre jet d'attaque. Toutes les autres règles de l'attaque sournoise s'appliquent cependant.

Panache

Au niveau 9, votre charme fait de vous un être extraordinairement séduisant. Par une action, vous pouvez faire un test de Charisme (Persuasion) opposé à un test de Sagesse (Perspicacité) d'une créature. La créature doit être capable de vous entendre et vous devez avoir une langue en commun.

Si vous réussissez le test et que la créature vous est hostile, elle se trouve désavantagée à ses jets d'attaques visant des cibles autres que vous et elle ne peut pas faire d'attaque d'opportunité contre des cibles autres que vous. Cet effet dure 1 minute, jusqu'à ce que la créature soit attaquée par l'un de vos compagnons, subisse l'effet d'un sort lancé par l'un d'entre eux, ou jusqu'à ce que vous et la créature soyez éloignés de plus de 18 mètres l'un de l'autre.

Si vous réussissez le test et que la créature ne vous est pas hostile, elle se trouve sous l'emprise de votre charme pendant 1 minute. Tant qu'elle est charmée, elle vous considère comme quelqu'un d'amical. Cet effet prend fin immédiatement si vous ou vos compagnons lui portez atteinte d'une quelconque manière.

Manœuvre élégante

À partir du niveau 13, lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour être avantagé au prochain test de Dextérité (Acrobatie) ou de Force (Athlétisme) que vous effectuerez au cours du même tour.

Maître duelliste

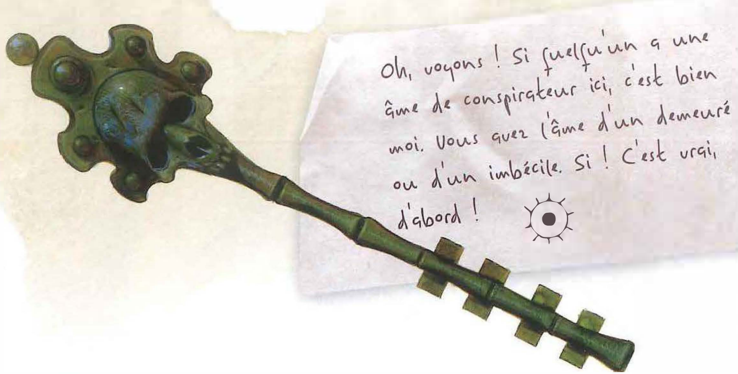
À partir du niveau 17, vous maîtrisez votre arme au point de pouvoir transformer un échec en succès lors d'un combat. Si vous échouez à un jet d'attaque, vous pouvez le relancer en étant avantagé. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser de nouveau avant d'avoir terminé un court ou long repos.

Conspirateur

Vous vous intéressez aux gens, à leurs domaines d'influence et à leurs secrets. De nombreux espions, courtisans et autres comploteurs adoptent cet archétype et mènent une vie tournée autour de l'intrigue. Pour vous, les mots sont des armes au même titre que les couteaux et le poison, et vos trésors de prédilection sont les secrets et les faveurs.

Aptitudes de conspirateur

Niveau de roublard	Aptitude
3	Maître des intrigues, maître tacticien
9	Manipulateur perspicace
13	Redirection
17	Âme de trompeur



Maître des intrigues

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la maîtrise des accessoires de déguisement, du matériel de contrefaçon et d'un jeu de votre choix. Vous apprenez également deux langues de votre choix.

En outre, vous pouvez très précisément imiter la manière de parler et l'accent de toute créature que vous avez entendu parler pendant 1 minute, ce qui vous permet de vous faire passer pour un locuteur natif de n'importe quel pays, pour peu que vous en connaissiez la langue.

Maître tacticien

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser l'action aider comme action bonus. De plus, lorsque vous utilisez l'action aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut se trouver dans un rayon de 9 mètres de vous plutôt que de 1,50 mètre. Cependant, la cible doit être en mesure de vous voir ou de vous entendre.

Manipulateur perspicace

À partir du niveau 9, si vous passez au moins 1 minute à observer une créature ou à interagir avec elle hors d'une situation de combat, vous pouvez apprendre certaines informations sur ses caractéristiques par rapport aux vôtres. Le MD vous dit alors si la créature est votre égale, supérieure ou inférieure en ce qui concerne deux des caractéristiques suivantes de votre choix :

- Valeur d'Intelligence
- Valeur de Sagesse
- Valeur de Charisme
- Niveau de classe (le cas échéant)

Si le MD en décide ainsi, vous pouvez également vous rendre compte que vous connaissez une partie de l'histoire de cette créature ou l'un de ses traits de personnalité, si elle en a.

Redirection

À partir du niveau 13, vous pouvez parfois rediriger sur une autre créature une attaque qui vous est destinée. Quand vous êtes la cible d'une attaque et qu'une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre vous donne un abri pour vous protéger de cette attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour faire en sorte que l'attaque qui vous est destinée prenne cette créature pour cible à votre place.

Âme de trompeur

À partir du niveau 17, vos pensées ne peuvent pas être lues par télépathie ou par d'autres moyens, sauf si vous le permettez. Vous pouvez ainsi vous protéger derrière un écran de fausses pensées si vous réussissez un test de Charisme (Supercherie) opposé à un test de Sagesse (Perspicacité) de la créature qui tente de lire vos pensées.

De plus, peu importe ce que vous dites, la magie permettant de déterminer si vous dites la vérité indique, si vous en décidez ainsi, que vous la dites et on ne peut pas vous forcer à dire la vérité à l'aide de la magie.

Éclaireur

Vous savez rester discret et survivre loin des villes et de leurs ruelles, ce qui vous permet de servir d'éclaireur lors d'expéditions en groupe. Les roublards qui choisissent cet archétype se sentent à l'aise dans la nature et au milieu des barbares et des rôdeurs, et on trouve ainsi de nombreux éclaireurs qui servent d'yeux et d'oreilles à des groupes de guerriers. Les éclaireurs qui parcourent le monde peuvent adopter de nombreuses professions, comme par exemple brigand, espion ou encore chasseur de primes.

Aptitudes d'éclaireur

Niveau de roublard	Aptitude
3	Escarmoucheur, survivaliste
9	Mobilité supérieure
13	Maître de l'embuscade
17	Frappe soudaine

Escarmoucheur

À partir du niveau 3, il est difficile de vous coincer pendant un combat. Par une réaction, vous pouvez vous déplacer d'une distance maximum correspondant à la moitié de votre vitesse quand un ennemi termine son tour à moins de 1,50 mètre de vous. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Survivaliste

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous gagnez la maîtrise des compétences Nature et Survie si ce n'est pas déjà le cas. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout test de caractéristique qui met en jeu l'une ou l'autre de ces maîtrises.

Mobilité supérieure

Au niveau 9, votre vitesse au sol augmente de 3 mètres. Si vous avez une vitesse d'escalade ou de nage, ces vitesses augmentent de la même distance.

Maître de l'embuscade

À partir du niveau 13, vous excellez dans l'art de tendre des embuscades et d'être le premier à agir en cas de combat.

Vous êtes avantagé aux jets d'initiative. De plus, la première créature que vous touchez lors du premier round de combat devient une cible facile pour vous et vos alliés et les jets d'attaque contre cette créature sont avantagés jusqu'au début de votre prochain tour.

Frappe soudaine

À partir du niveau 17, vous pouvez frapper avec une vitesse fulgurante. Si vous choisissez l'action attaquer lors de votre tour, vous pouvez porter une attaque supplémentaire comme action bonus. Vous pouvez utiliser votre attaque sournoise dans le cadre de cette attaque même si vous l'avez déjà utilisée ce tour-ci, mais vous ne pouvez pas utiliser votre attaque sournoise contre la même cible plus d'une fois par tour.

Enquêteur

Tout comme le prototype de l'enquêteur, vous êtes passé maître dans l'art de découvrir des secrets et élucider des mystères. Vous pouvez compter sur votre œil d'aigle pour remarquer le moindre détail, mais également sur votre esprit acéré pour lire entre les lignes et interpréter les actions des autres créatures afin de déterminer leurs intentions véritables. Vous avez un talent pour vaincre les créatures prédatrices qui se dissimulent au milieu du commun des mortels, des menaces secrètes que vous réussissez à démasquer et à éliminer grâce à la somme de votre savoir alliée à la finesse de vos déductions.

Aptitudes d'enquêteur

Niveau de roublard	Aptitude
3	Détecteur de mensonges, œil perçant, sagacité au combat
9	Attentif
13	Vision infaillible
17	Sens de la faiblesse

Détecteur de mensonges

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous développez un véritable talent pour repérer les mensonges. À chaque fois que vous faites un test de Sagesse (Perspicacité) pour déterminer si une créature est en train de mentir, considérez tous les résultats de 7 ou moins sur le d20 comme un 8.

Œil perçant

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser une action bonus pour faire un test de Sagesse (Perception) afin de repérer une créature ou un objet caché, ou faire un test d'Intelligence (Investigation) pour découvrir ou déchiffrer des indices.

Sagacité au combat

Au niveau 3, vous gagnez la capacité de comprendre les tactiques d'un adversaire et de déterminer un moyen de les contrer. Par une action bonus, vous pouvez effectuer un test de Sagesse (Perspicacité) contre une créature que vous pouvez voir qui n'est pas neutralisée, opposé à un test de Charisme (Supercherie) de la cible. Si vous réussissez, vous pouvez utiliser votre attaque sournoise contre cette cible même si vous n'êtes pas avantagé à votre jet d'attaque, mais seulement si vous n'êtes pas désavantagé à celui-ci.

Cet effet dure 1 minute ou jusqu'à ce que vous utilisiez cette aptitude avec succès contre une cible différente.

Attentif

À partir du niveau 9, vous êtes avantagé à tous vos tests de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation) si vous ne vous déplacez pas de plus de la moitié de votre vitesse pendant le même tour.

Vision infaillible

À partir du niveau 13, vos sens sont presque impossibles à tromper. Par une action, vous pouvez sentir la présence d'illusions, de métamorphes qui ne se trouvent pas dans leur forme originale, et d'autres magies conçues pour tromper les sens, dans un rayon de 9 mètres de vous et à condition que vous ne soyez pas aveuglé ou assourdi. Si vous sentez qu'on tente de vous tromper, vous ne pouvez par contre pas déterminer ce qui est caché ou sa véritable nature.

Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur Sagesse (avec un minimum d'une fois), et vous en récupérez toutes les utilisations lorsque vous avez terminé un long repos.

Sens de la faiblesse

Au niveau 17, vous apprenez à exploiter les faiblesses d'une créature en étudiant attentivement ses tactiques et sa manière de bouger. Quand vous ciblez une créature avec votre aptitude sagacité au combat, la quantité de dégâts infligés par votre attaque sournoise contre cette créature augmente de 3d6.



Ainsi, vous avez obtenu vos pouvoirs en signant un contrat avec quelque chose ? En avez-vous un exemplaire sur papier, par hasard ? Tant pis. Dites-moi seulement une chose : est-ce que je gagnerai vos pouvoirs si je vous dévore ?

Sorcier

VOUS ME CROYEZ FOU ? LA VÉRITABLE FOLIE CONSISTE SELON *moi à se satisfaire d'une vie de corvées mortelles quand savoir et pouvoir sont à portée de main dans les royaumes de l'au-delà.*

— Xarren, héraut d'Acamar

Les sorciers sont des trouveurs et des protecteurs de secrets. Ils repoussent les frontières de notre compréhension du monde, cherchant toujours à approfondir leur expertise. Là où les sages et les magiciens pourraient sentir une menace et mettre fin à leurs recherches, les sorciers plongent la tête la première, en faisant abstraction de ce qu'il leur en coûtera. Un sorcier est une curieuse combinaison d'intelligence, de curiosité et d'imprudence. Ce mélange, souvent considéré comme de la folie, est perçu par les sorciers comme une marque de courage.

Les sorciers sont définis par deux éléments qui contribuent à leur évolution dans cette classe. Le premier d'entre eux est l'événement ou les circonstances qui ont conduit un sorcier à conclure un pacte avec une entité planaire. Le second est la nature de l'entité à laquelle ce sorcier est lié. Contrairement aux clercs, qui embrassent généralement un dieu et la philosophie qui l'accompagne, un sorcier peut, en ce qui le concerne, n'avoir aucune affinité avec son protecteur, et vice versa.

Les sections qui suivent proposent des moyens d'apporter à un personnage de sorcier une substance susceptible de générer des histoires étonnantes et des opportunités de roleplay.

Attitude du protecteur

Chaque relation fonctionne à double sens, mais dans le cas des sorciers et de leurs protecteurs, les deux personnes impliquées ne partagent pas nécessairement les mêmes sentiments l'un envers l'autre. Ainsi, les sentiments positifs ou négatifs qu'un sorcier nourrit envers le protecteur avec qui il a signé un pacte peuvent être réciproques ou opposés.

Lorsque vous déterminez l'attitude de votre personnage de sorcier envers son protecteur, réfléchissez aussi au point de vue de ce dernier. Comment celui-ci se comporte-t-il envers votre personnage ? Est-il un allié, ou un ennemi qui n'accorde à votre sorcier des pouvoirs que parce qu'il a été forcé de passer un pacte ?

Attitudes du protecteur

d6	Attitude
1	Votre protecteur a guidé et aidé votre famille pendant des générations et il fait preuve de bienveillance envers vous.
2	Chaque interaction avec votre capricieux protecteur est une surprise, parfois bonne, parfois mauvaise.
3	Votre protecteur est l'esprit d'un héros mort depuis longtemps et il voit dans votre pacte un moyen de continuer à avoir une influence dans le monde.
4	Votre protecteur fait preuve d'une stricte discipline, mais il vous traite cependant avec un certain respect.
5	Votre protecteur a utilisé la ruse pour passer un pacte avec vous et il vous traite comme un esclave.
6	Votre protecteur vous laisse la plupart du temps libre de vos actions et ne vous importune pas. Cependant, vous craignez parfois de découvrir ce qu'il va exiger de vous lors de votre prochaine rencontre.

Clause spécifique du pacte

Un pacte peut tout aussi bien être un accord assez général qu'un contrat formel contenant une longue liste de clauses et d'exigences décrites par le détail. Les termes d'un pacte (ce qu'un sorcier doit accomplir en échange de la faveur de son protecteur) sont toujours dictés par le protecteur. Il arrive que ces termes incluent une clause spéciale qui peut sembler étrange ou fantaisiste, mais les sorciers prennent ces exigences aussi au sérieux que les autres clauses contenues dans leur pacte.

Est-ce que votre personnage a signé un pacte qui l'oblige à changer de comportement pour agir de manière inhabituelle ou frivole ? Même si son protecteur n'a pas encore exigé de lui quelque chose de ce genre, il n'est pas dit que cela n'arrivera pas.

Clauses spécifiques

d6	Clause
1	Lorsque votre protecteur vous le demande, vous devez immédiatement prendre des mesures contre un ennemi qu'il vous désigne.
2	Votre pacte vous met à l'épreuve : vous devez tirer un trait sur l'alcool et toute autre substance intoxicante.
3	Au moins une fois par jour, vous devez inscrire ou sculpter le nom ou le symbole de votre protecteur sur le mur d'un bâtiment.
4	Pour entretenir votre pacte, vous devez parfois mener d'étranges rituels.
5	Vous ne pouvez jamais porter la même tenue deux fois, car votre protecteur trouve cette prévisibilité d'un ennui mortel.
6	Lorsque vous avez recours à une invocation occulte, vous devez prononcer le nom de votre protecteur à voix haute pour ne pas le mécontenter.



Marque contractuelle

Certains protecteurs prennent l'habitude de marquer d'une manière ou d'une autre les sorciers qui se trouvent sous leur influence, et certains d'entre eux y prennent un certain plaisir. La marque contractuelle d'un protecteur indique de manière explicite (du moins pour ceux qui en connaissent la signification) qu'un individu est au service de ce protecteur. Un sorcier peut utiliser cette marque à son avantage, comme preuve de son pacte par exemple, ou préférer la dissimuler (si cela est possible) pour éviter de s'attirer des ennuis.

Si le pacte de votre sorcier s'accompagne d'une marque contractuelle, sa volonté de l'afficher ou non dépend probablement des relations qu'il entretient avec celui qui en est à l'origine. Cette marque est-elle une source de fierté ou quelque chose dont votre sorcier a secrètement honte ?

Marque contractuelle

d6	Marque
1	L'un de vos yeux ressemble à ceux de votre protecteur.
2	À chaque fois que vous vous réveillez, la petite tache de naissance qui se trouve sur votre visage a changé de place.
3	Vous laissez paraître les symptômes extérieurs d'une maladie, mais vous ne souffrez pas de ses effets.
4	La couleur de votre langue n'a rien de naturel.
5	Vous avez une queue vestigiale.
6	Votre nez brille dans l'obscurité.

Protecteurs d'outre-monde

Au niveau 1, un sorcier gagne la spécialisation de classe protecteur d'outre-monde. Il a alors accès aux options suivantes, en plus de celles proposées dans le *Manuel des Joueurs*: le céleste et le magelame.

Le céleste

Votre patron est un puissant être des plans Supérieurs. Vous vous êtes lié à un vénérable empyréen, solar, kirin, une licorne ou une autre entité résidant dans les plans de la béatitude éternelle. Le pacte que vous avez passé avec cet être vous permet de ressentir le moindre contact avec la lumière sacrée qui illumine le multivers.

Votre lien avec une telle puissance peut avoir une influence sur votre comportement et vos croyances. Vous pouvez par exemple vous sentir obligé d'anéantir des morts-vivants, de vaincre des fiélons ou de protéger des innocents. Il est également possible que vous ressentiez parfois le désir ardent de voir le royaume céleste de votre protecteur et d'errer dans ce paradis jusqu'à votre dernier jour. Vous savez cependant que votre mission est pour l'instant d'aider les mortels et que, dans le cadre de votre pacte, vous devez apporter la lumière dans les endroits les plus obscurs du monde.

Aptitudes du céleste

Niveau de sorcier	Aptitude
1	Liste de sort étendue, tours de magie supplémentaires, lumière curative
6	Âme radiante
10	Persévérance céleste
14	Vengeance ardente

Liste de sorts étendue

Quand vous apprenez un sort de sorcier, le céleste vous permet de le choisir dans une liste de sorts étendue. En ce qui vous concerne, les sorts suivants sont ajoutés à la liste de sorts du sorcier.

Liste de sorts étendue du céleste

Niveau de sort	Sorts
1	*balisage, soin des blessures*
2	*restauration inférieure, sphère de feu*
3	*lumière du jour, revigorer*
4	*gardien de la foi, mur de feu*
5	*colonne de flammes, restauration supérieure*

Tours de magie supplémentaires

Au niveau 1, vous apprenez les tours de magie *lumière* et *flamme sacrée*. En ce qui vous concerne, ils sont considérés comme des tours de magie de sorcier, mais ils ne sont pas pris en compte dans le nombre de tours de magie que vous connaissez.

Lumière curative

Au niveau 1, vous gagnez la capacité de canaliser l'énergie céleste pour soigner des blessures. Vous possédez une réserve de d6 que vous dépensez pour alimenter cette guérison. La quantité de dés que contient cette réserve est égale à 1 + votre niveau de sorcier.

Par une action bonus, vous pouvez soigner une créature que vous pouvez voir et qui se trouve dans un rayon de 18 mètres en dépensant des dés de votre réserve. Vous pouvez dépenser un nombre maximum de dés égal à votre modificateur de Charisme (avec un minimum d'un dé).

Lancez les dés que vous avez dépensés et additionnez leurs résultats pour obtenir la quantité de points de vie que vous guérissez ainsi.

Vous regagnez tous les dés que vous avez utilisés après avoir terminé un long repos.

Âme radiante

À partir du niveau 6, votre lien avec le céleste vous permet de servir de médium pour l'énergie radiante. Vous devenez résistant aux dégâts radiants et, quand vous lancez un sort qui inflige des dégâts radiants ou de feu, vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme à l'un des jets de dégâts radiants ou de feu causés par ce sort contre l'une de ses cibles.

Persévérance céleste

À partir du niveau 10, vous gagnez des points de vie temporaires chaque fois que vous terminez un court ou long repos. Cette quantité de points de vie temporaires est égale à votre niveau de sorcier + votre modificateur de Charisme. En outre, vous pouvez choisir jusqu'à cinq créatures que vous pouvez voir à la fin de votre repos. Ces créatures gagnent chacune une quantité de points de vie temporaires égale à la moitié de votre niveau de sorcier + votre modificateur de Charisme.

Vengeance ardente

À partir du niveau 14, l'énergie radiante que vous canalisez vous permet de résister à la mort. Lorsque vous devez effectuer un jet de sauvegarde contre la mort au début de votre tour, vous pouvez à la place bondir sur vos pieds dans une explosion d'énergie radiante. Vous récupérez une quantité de points de vie égale à la moitié de votre maximum de points de vie et vous pouvez choisir de vous relever si vous le souhaitez. Toutes les créatures de votre choix qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres subissent une quantité de dégâts radiants égale à 2d8 + votre modificateur de Charisme et sont aveuglées jusqu'à la fin du tour en cours.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce que vous ayez terminé un long repos.

Le magelame

Vous avez passé un pacte avec une entité mystérieuse du Gisombre, une force qui se manifeste sous la forme d'armes magiques taillées dans la matière des ombres et douées de conscience. La puissante épée Noir Rasoir est la plus célèbre de ces armes, qui se sont répandues dans le multivers au cours des âges. La force ténébreuse qui se trouve à l'origine de ces armes offre des pouvoirs aux sorciers qui acceptent de passer un pacte avec elle. De nombreux sorciers magelames créent des armes qui ressemblent à celle du Gisombre, tandis que d'autres y renoncent et préfèrent charger leurs sorts de la magie noire issue de ce plan.

Il est notoire que la première de ces armes a été forgée par la Reine des corbeaux, et de nombreux sages pensent donc qu'elle est l'entité à l'origine de ces autres armes et qu'elle utiliserait ces armes et les sorciers magelames pour influencer les événements du plan Matériel à des fins mystérieuses.

Aptitudes de magelame

Niveau de sorcier	Aptitude
1	Liste de sorts étendue, malédiction du magelame, guerrier des maléfices
6	Spectre maudit
10	Armure de maléfices
14	Maître des maléfices

Liste de sorts étendue

Quand vous apprenez un sort de sorcier, le magelame vous permet de le choisir dans une liste de sorts étendue. En ce qui vous concerne, les sorts suivants sont ajoutés à la liste de sorts du sorcier.

Liste de sorts étendue de magelame

Niveau de sort	Sorts
1	*bouclier, frappe colérique*
2	*flou, frappe lumineuse*
3	*arme élémentaire, clignotement*
4	*assassin imaginaire, frappe assommante*
5	*cône de froid, frappe du bannissement*

Malédiction du magelame

À partir du niveau 1, vous gagnez la capacité de placer une sinistre malédiction sur quelqu'un. Par une action bonus, choisissez une créature que vous pouvez voir et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres. La cible est maudite pendant 1 minute. La malédiction se termine de manière anticipée si la cible meurt, si vous mourez ou si vous êtes neutralisé. Jusqu'à ce que la malédiction prenne fin, vous bénéficiez des avantages suivants :

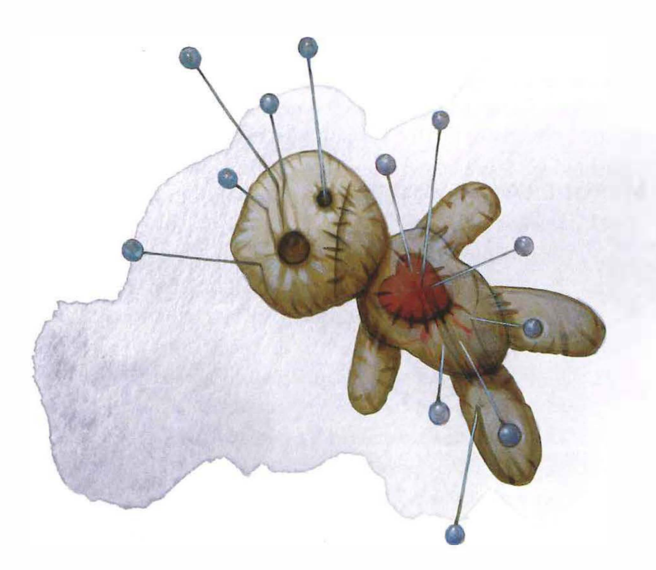
- Vous gagnez un bonus à vos jets de dégâts contre la cible maudite. Ce bonus est égal à votre bonus de maîtrise.
- Tout jet d'attaque que vous faites contre la cible maudite devient un coup critique sur un 19 ou un 20 du d20.
- Si la cible maudite meurt, vous récupérez une quantité de points de vie égale à votre niveau de sorcier + votre modificateur de Charisme (avec un minimum de 1 point de vie).

Vous ne pouvez plus utiliser cette aptitude tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Guerrier des maléfices

Au niveau 1, vous acquérez les compétences nécessaires pour vous préparer efficacement au combat. Vous gagnez la maîtrise des armures moyennes, des boucliers et des armes de guerre.

L'influence de votre protecteur vous permet également de canaliser mystiquement votre volonté dans une arme donnée. Dès que vous terminez un long repos, vous pouvez toucher une arme que vous maîtrisez et qui ne possède pas la propriété à deux mains. Lorsque vous attaquez avec cette arme, vous pouvez utiliser votre modificateur de Charisme au lieu de celui de Force ou de Dextérité pour les jets d'attaque et de dégâts. Cet avantage dure jusqu'à ce que vous ayez terminé un



Magelame. Ce nom déchire ! Mais est-ce que votre arme est maléfique, maudite ou autre chose ? Vous êtes bien maléfique ?... Bon, je n'aime plus ce nom. Les noms n'ont aucune classe s'ils n'ont pas de sens. Prenez le mien par exemple : Xanathar. Vous voyez ? Il est classe et il a du sens !



Sorcier magelame

long repos. Si vous choisissez plus tard l'aptitude pacte de la lame, cet effet pourra s'appliquer à toutes les armes de pacte que vous invoquez avec cette aptitude, quel que soit leur type.

Spectre maudit

À partir du niveau 6, vous pouvez maudire l'âme d'une personne que vous tuez et la lier temporairement à votre service. Quand vous tuez un humanoïde, vous pouvez faire en sorte que son esprit quitte son cadavre sous la forme d'un spectre, dont vous trouverez les statistiques dans le *Manuel des Monstres*. Lorsque ce spectre apparaît, il gagne une quantité de points de vie temporaires égale à la moitié de votre ni-veau de sorcier. Vous devez faire un jet d'initiative pour le spectre, qui a ses propres tours de jeu. Il obéit à vos ordres oraux et il possède un bonus spécial à ses jets d'attaque égal à votre modificateur de Charisme (avec un minimum de +0).

Le spectre reste à votre service jusqu'à la fin de votre prochain long repos, puis il se dissipe et disparaît dans l'au-delà.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude pour lier un spectre, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un long repos.

Armure de maléfices

Au niveau 10, vos maléfices deviennent plus puissants. Si la cible de votre malédiction du magelame réussit un jet d'at-taque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour lancer un d6. Sur 4 ou plus, l'attaque vous manque, quel que soit le résultat de son jet.

Maître des maléfices

À partir du niveau 14, vous pouvez transférer la malédiction du magelame que vous aviez lancée sur une créature qui a été tuée à une autre créature. Lorsque la créature ciblée par votre malédiction du magelame meurt, vous pouvez transférer cette malédiction à une créature différente que vous voyez et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres de vous, dans la mesure où vous n'êtes pas neutralisé. Lorsque vous utilisez ainsi votre malédiction, vous ne récupérez pas de points de vie à la mort de la première créature maudite.

Invocations occultes

Au niveau 2, un sorcier gagne l'aptitude invocations occultes. Voici de nouvelles options pour cette aptitude en plus de celles proposées dans le *Manuel des Joueurs*.

Si une invocation occulte est accompagnée d'un prérequis, vous devez remplir cette condition pour apprendre l'invocation. Vous pouvez apprendre l'invocation dès que vous avez rempli les conditions nécessaires. Si ce prérequis est un niveau, il s'agit d'un niveau dans cette classe-ci.

Arme de pacte améliorée

Prérequis : aptitude pacte de la lame

Vous pouvez utiliser n'importe quelle arme que vous invoquez avec votre pacte de la lame comme un focaliseur d'incantations pour vos sorts de sorcier.

En outre, l'arme gagne un bonus de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts, sauf s'il s'agit d'une arme magique qui bénéficie déjà de bonus à ces jets.

Enfin, l'arme que vous invoquez peut être un arc court, un arc long, une arbalète légère ou une arbalète lourde.

Aspect de la lune

Prérequis : aptitude pacte du grimoire

Vous n'avez plus besoin de dormir et on ne peut pas vous y forcer, quel que soit le moyen employé. Pour gagner les avantages liés à un long repos, vous devez passer 8 heures à faire des activités peu fatigantes, comme lire votre livre des ombres ou monter la garde.

Attaque occulte

Prérequis : niveau 5, aptitude pacte de la lame

Une fois par tour, quand vous frappez une créature avec votre arme de pacte, vous pouvez dépenser un emplacement de sort de sorcier pour infliger 1d8 points de dégâts de force supplémentaires à la cible, plus 1d8 points de dégâts de force supplémentaires par niveau d'emplacement de sort, et vous pouvez faire tomber la cible à terre si elle est de taille Très Grande ou inférieure.

Don des immortels

Prérequis : aptitude pacte de la chaîne

Chaque fois que vous récupérez des points de vie et que votre familier se trouve dans un rayon de 30 mètres, vous considérez que chaque dé que vous lancez pour déterminer le nombre de points de vie que vous regagnez obtient son résultat maximal.

Don des profondeurs

Prérequis : niveau 5

Vous pouvez respirer sous l'eau et vous gagnez une vitesse de nage égale à votre vitesse au sol.

Vous pouvez également lancer une *respiration aquatique* une fois sans dépenser d'emplacement de sort. Vous récupérez la capacité de le faire après avoir terminé un long repos.

Étreinte de Hadar

Prérequis : tour de magie explosion occulte

Une fois à chacun de vos tours, lorsqu'une créature est touchée par votre *explosion occulte*, vous pouvez la déplacer sur une ligne droite de 3 mètres dans votre direction.

Fuite de l'escamoteur

Prérequis : niveau 7

Vous pouvez lancer *liberté de mouvement* sur vous-même une fois sans dépenser d'emplacement de sort. Vous récupérez la capacité de le faire après avoir terminé un long repos.

Lance de léthargie

Prérequis : tour de magie explosion occulte

Une fois à chacun de vos tours lorsqu'une créature est frappée par votre *explosion occulte*, vous pouvez réduire la vitesse de cette créature de 3 mètres jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Maléfice accablant

Prérequis : niveau 5, sort maléfice *ou aptitude de sorcier qui permet de lancer une malédiction*

Par une action bonus, vous créez une perturbation psychique autour de la cible qui a été maudite par votre sort *maléfice* ou une de vos aptitudes de sorcier, comme malédiction du magelame ou mauvais présage. Vous causez ainsi des dégâts psychiques à la cible maudite ainsi qu'à toutes les créatures de votre choix que vous pouvez voir et qui se trouvent dans un rayon de 1,50 mètre de votre cible. Cette quantité de dégâts psychiques est égale à votre modificateur de Charisme (avec un minimum de 1 point de dégâts). Pour utiliser cette invocation, vous devez être capable de voir la cible maudite, et celle-ci doit se trouver dans un rayon de 9 mètres de vous.

Maléfice implacable

Prérequis : niveau 7, sort maléfice *ou aptitude de sorcier qui permet de lancer une malédiction*

Votre malédiction crée un lien momentané entre vous et votre cible. Par une action bonus, vous pouvez vous téléporter magiquement de maximum 9 mètres jusqu'à un emplacement inoccupé que vous pouvez voir et qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de la cible maudite par votre *maléfice* ou une de vos aptitudes de sorciers, comme la malédiction du magelame ou mauvais présage. Vous devez être en mesure de voir la cible maudite pour vous téléporter ainsi.

Voile de mouches

Prérequis : niveau 5

Par une action bonus, vous pouvez vous ceindre d'une aura magique qui a l'apparence de mouches bourdonnantes. Cette aura s'étend autour de vous dans un rayon de 1,50 mètre, mais ne traverse pas d'abri total. Elle reste active tant que vous n'avez pas été neutralisé ou que vous ne l'avez pas dissipée par une action bonus.

L'aura vous confère un avantage à vos tests de Charisme (Intimidation), mais un désavantage à tous les autres tests de Charisme. Toute autre créature qui commence son tour dans la zone d'effet de l'aura subit une quantité de dégâts de poison égale à votre modificateur de Charisme (avec un minimum de 0 point de dégâts).

Une fois que vous avez utilisé cette invocation, vous ne pouvez plus le faire tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Regard fantomatique

Prérequis : niveau 7

Par une action, vous obtenez la capacité de voir à travers les objets solides sur une portée de 9 mètres. Vous obtenez vision dans le noir sur cette distance si vous ne possédez pas déjà ce pouvoir. Cette vision spéciale dure 1 minute ou jusqu'à la fin de votre concentration (comme si vous vous concentriez sur un sort). Pendant cette période, vous percevez les objets comme des images fantomatiques et transparentes.

Une fois que vous avez utilisé cette invocation, vous ne pouvez plus le faire tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Tombe de Levistus

Prérequis : niveau 5

Par une réaction, lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez vous enfermer dans un cercueil de glace qui fond à la fin de votre prochain tour. Vous gagnez 10 points de vie temporaires par niveau de sorcier, qui absorbent tout ou partie des dégâts qui ont déclenché votre réaction. Immédiatement après avoir subi ces dégâts, vous devenez vulnérable aux dégâts de feu, votre vitesse est réduite à 0 et vous êtes neutralisé. Ces effets, y compris l'éventuel reliquat de points de vie temporaires, prennent fin lorsque la glace fond.

Une fois que vous avez utilisé cette invocation, vous ne pouvez plus y avoir recours tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Voile d'ombres

Prérequis : niveau 15

Vous pouvez lancer *invisibilité* à volonté, sans dépenser d'emplacement de sort.



C'est votre vie

Les règles de création de personnages présentées dans le *Manuel des Joueurs* vous donnent tout ce dont vous avez be-soin pour créer un personnage prêt à se lancer dans une vie d'aventures. Vous n'y trouverez cependant pas d'informations sur les circonstances qui l'ont façonné, depuis sa naissance jusqu'au début de sa carrière de membre d'une classe donnée.

Qu'a-t-il accompli ou fait avant de décider de devenir aven-turier ? Dans quelles circonstances est-il né ? Avait-il une grande famille et quelles relations entretenait-il avec ses proches ? Quelles personnes ont eu le plus d'influence sur lui pendant sa jeunesse, pour le meilleur ou pour le pire ?

Pour répondre à toutes ces questions et bien d'autres, vous pouvez utiliser les tables et les conseils que nous vous proposons dans cette section, afin de développer l'histoire de votre personnage (lui créer une sorte de biographie), ce qui pourra vous donner des indices sur la manière de l'inter-préter. Votre MD peut également utiliser ces informations pendant une campagne afin de proposer des situations et des événements qui font écho à ses expériences passées.

Des suggestions et non des règles

Même si ces pages sont pleines de tables et de jets de dés, il ne s'agit pas d'un système de règles. En fait, c'est tout le contraire. Vous pouvez utiliser autant ou aussi peu de ces pro-positions que vous le souhaitez et vous pouvez tout aussi libre-ment choisir l'ordre dans lequel vous prenez ces décisions.

Par exemple, vous n'avez peut-être pas envie de décider qui étaient les parents et les frères et sœurs de votre per-sonnage à l'aide d'une table, car il s'agit d'un choix que vous avez déjà fait. Rien ne vous empêche cependant d'utiliser d'autres parties, comme la section consacrée aux événe-ments marquants de votre vie, afin de donner plus de pro-fondeur à votre personnage et de détails à son histoire.

Comment et quand utiliser les tables

Si cela ne vous dérange pas de laisser les dés décider d'un cer-tain nombre de détails concernant votre personnage, préparez vos dés et lancez-vous. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez également prendre les choses en main choisir vous-mêmes les options qui vous intéressent dans chacune des tables. Bien entendu, si le résultat d'un dé n'est pas cohérent avec un résultat précédent, vous êtes libre de ne pas en tenir compte. De même, si vous recevez l'instruction de lancer les dés dans une table, il ne s'agit bien entendu pas d'une obligation. Vous pouvez toujours choisir l'option qui vous plaît le plus.

Ces tables ont pour objectif d'approfondir le processus de création de personnage pas à pas présenté dans le *Manuel des Joueurs*, mais elles n'ont pas de place attitrée dans ce proces-sus. Vous pouvez en utiliser certaines au début (si vous voulez déterminer qui sont vos parents et les autres membres de votre famille juste après avoir décidé de votre race, par exemple), mais vous pouvez également attendre d'avoir avancé dans la création de votre personnage. Vous pouvez par exemple préférer commencer par en savoir plus sur votre personnage (comme sa classe, ses valeurs de caractéristiques et son alignement) avant de compléter ces informations grâce aux options proposées ici.

Section par Section

Les options que nous vous proposons sont divisées en quatre sections. Chacune d'entre elles aborde un aspect différent de l'historique de votre personnage.

Origines. Utilisez la section « Origines » pour détermi-ner qui sont vos parents et d'où vous venez. Quand vous aurez terminé, vous serez en possession d'informations sommaires sur vos parents, vos frères et sœurs et sur les circonstances dans lesquelles vous avez grandi.



Une gamine des rues dérobe un sac et, à sa grande surprise, devient la nouvelle propriétaire d'un grimoire.

Choix personnels. Après avoir sélectionné l'historique et la classe de votre personnage, utilisez les tables perti-nentes afin de déterminer les raisons qui vous ont poussé à choisir cette vie.

Événements marquants. L'existence de votre person-nage, si brève et paisible ait-elle été, a été ponctuée d'un ou plusieurs événements marquants qui ont contribué à mode-ler la personne qu'il est aujourd'hui.

Tables complémentaires. Vous avez au cours de votre vie, depuis votre enfance et jusqu'à ce jour, croisé de nombreuses autres personnes. Lorsqu'une de ces personnes est men-tionnée dans une table, vous pouvez utiliser les tables com-plémentaires (p. XX72) afin de déterminer quelques détails importants permettant de la définir, comme par exemple sa race, sa classe ou sa profession. Certaines des tables présen-tées dans les autres sections vous renvoient vers une ou plu-sieurs tables complémentaires, que vous pouvez également utiliser à chaque fois que cela vous semble approprié.

Origines

Quand vous établissez la biographie de votre personnage, la première étape consiste généralement à déterminer ses origines. Qui étaient ses parents ? Où est-il né ? A-t-il des frères et sœurs ? Qui l'a élevé ? Vous pouvez vous aider des tables suivantes pour répondre à ces questions.

Parents

Vous avez des parents, bien sûr, même si ce n'est pas eux qui vous ont élevé. Pour déterminer ce que vous savez sur eux, vous pouvez utiliser la table des Parents. Si vous le désirez, vous pouvez faire des jets séparés pour votre père et votre mère. N'hésitez pas non plus à avoir recours aux tables com-plémentaires pour en savoir plus sur vos parents (notamment celles relatives à la Classe, la Profession et l'Alignement).

Et d'où venez-vous ? Hm hm. Et les gens qui ont fait ce truc, la procréation, pour vous fabriquer... ils sont toujours vivants ? D'accord. Bien... Pour être honnête, je m'en contrefiche. Je fais juste la causette pour laisser le temps à mon sbire de se faufiler derrière vous. Ah ! Vous avez regardé derrière vous !

Parents

d100	Parents
01-95	Vous savez qui sont, ou étaient, vos parents.
96-00	Vous ne savez qui pas sont, ou étaient, vos parents.

Parents non humains. Si votre personnage est un demi-elfe, un demi-orc ou un tieffelin, vous pouvez utiliser l'une des tables ci-dessous pour déterminer la race de chacun de vos parents. Une fois que vous avez obtenu un résultat, déterminez aléatoirement quelle partie de celui-ci concerne votre père et laquelle concerne votre mère.

Parents d'un demi-elfe

d8	Parents
1-5	Un de vos parents était un elfe et l'autre un humain.
6	Un de vos parents était un elfe et l'autre un demi-elfe.
7	Un de vos parents était un humain et l'autre un demi-elfe.
8	Vos deux parents étaient des demi-elfes.

Parents d'un demi-orc

d8	Parents
1-3	Un de vos parents était un orc et l'autre un humain.
4-5	Un de vos parents était un orc et l'autre un demi-orc.
6-7	Un de vos parents était un humain et l'autre un demi-orc.
8	Vos deux parents étaient des demi-orcs.

Parents d'un tieffelin

d8	Parents
1-4	Vos deux parents étaient des humains dont l'héritage infernal ne s'était pas manifesté avant votre naissance.
5-6	Un de vos parents était un tieffelin et l'autre un humain.
7	Un de vos parents était un tieffelin et l'autre un diable.
8	Un de vos parents était un humain et l'autre un diable.

Lieu de naissance

Une fois votre filiation établie, vous pouvez déterminer votre lieu de naissance grâce à la table appropriée. (N'hésitez pas à modifier le résultat ou à relancer les dés si vous obtenez un lieu qui n'est pas cohérent avec ce que vous savez de vos parents.) Une fois que vous avez obtenu un résultat, lancez un d100. Si vous obtenez 00, un événement étrange s'est déroulé au moment de votre naissance : la lune a brièvement viré au rouge, le lait a caillé dans un rayon d'un kilomètre, l'eau qui entourait les lieux a gelé bien que ce fut l'été, tout le fer de la maisonnée s'est mis à rouiller ou s'est transformé en argent, ou un autre événement étrange de votre choix.

Lieu de naissance

d100	Lieu
01-50	Le domicile familial
51-55	Le domicile d'un ami de la famille
56-63	Le domicile d'un guérisseur ou d'une sage-femme
64-65	Une calèche, une charrette ou un chariot
66-68	Une grange, une remise ou une autre dépendance
69-70	Une caverne
71-72	Un champ
73-74	Une forêt
75-77	Un temple
78	Un champ de bataille
79-80	Une ruelle ou une rue
81-82	Un bordel, une taverne ou une auberge
83-84	Un château, un donjon, une tour ou un palais
85	Des égouts ou un tas d'ordures
86-88	Parmi des individus d'une race différente
89-91	À bord d'une barque ou d'un bateau
92-93	Dans une prison ou dans le quartier général d'une organisation secrète
94-95	Dans le laboratoire d'un sage
96	Dans la Féérie
97	Dans le Gisombre
98	Dans le plan Astral ou le plan Éthéré
99	Dans un plan Intérieur de votre choix
00	Dans un plan Extérieur de votre choix

Fratrie

Vous pouvez être un enfant unique comme un enfant parmi d'autres au milieu d'une grande famille. Vous chérissez peut-être vos frères et sœurs ou les haïssez et les considérez comme des rivaux. Lancez un dé sur la table du Nombre de frères et sœurs afin de déterminer la taille de votre fratrie. Si vous êtes un nain ou un elfe, soustrayez 2 au résultat de votre jet. Ensuite, lancez un dé sur la table de l'Ordre de naissance pour chacun de vos frères et sœurs, afin de déterminer son âge par rapport au vôtre (plus âgé, plus jeune ou né en même temps).

Profession. Pour chaque frère et sœur d'âge approprié, utilisez la table complémentaire des Professions pour déterminer ce que fait cette personne dans la vie.

Alignement. Vous pouvez choisir les alignements de vos frères et sœurs ou lancer un dé sur la table complémentaire d'Alignement.

Situation. À présent, chacun de vos frères et sœurs peut être vivant et en bonne santé, vivant mais dans une situation inconfortable, voire désespérée, ou encore mort. Lancez un dé sur la table complémentaire des Situations pour le déterminer.

Relations. Vous pouvez lancer un dé sur la table complémentaire des Relations afin de déterminer les sentiments de vos frères et sœurs à votre égard. Ils peuvent partager les mêmes sentiments envers vous, ou ceux-ci peuvent varier de l'un à l'autre.

Autres détails. Vous êtes libre de décider de tous les autres détails que vous souhaitez concernant les membres de votre fratrie, y compris leur sexe, leur personnalité et la place que chacun occupe dans le monde.

Nombre de frères et sœurs

d10	Frères et sœurs
2 ou moins	Aucun
3-4	1d3
5-6	1d4 + 1
7-8	1d6 + 2
9-10	1d8 + 3

Ordre de naissance

2d6	Ordre de naissance
2	Jumeau, triplé ou quadruplé
3-7	Plus âgé
8-12	Plus jeune

Famille et amis

Qui vous a élevé, et à quoi ressemblait votre vie quand vous étiez jeune ? Vous avez peut-être été élevé par vos parents, par des proches ou dans un orphelinat. Ou peut-être que vous avez passé votre enfance dans les rues d'une ville grouillante de monde avec pour seuls compagnons d'autres enfants fugueurs ou orphelins.

Utilisez la table Famille pour déterminer qui vous a élevé. Si vous savez qui sont vos parents, mais que vous obtenez un résultat qui ne fait pas référence à l'un d'entre eux ou les deux, utilisez la table des Parents absents afin de déterminer ce qui s'est passé.

Continuez ensuite avec la table de Train de vie familial afin de déterminer quel type d'éducation vous avez eu (vous trouverez plus d'informations sur les trains de vie au Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*). Le résultat que vous obtenez sur cette table vous indique un nombre que vous devrez appliquer au résultat obtenu sur le dé que vous lancez sur la table de la Maison d'enfance, qui vous indique dans quel cadre vous avez passé vos premières années. Pour termi-ner cette section, la table des Souvenirs d'enfance vous permet de découvrir comment vous avez été traité par les enfants de votre âge.

Tables complémentaires. Vous pouvez lancer un dé sur la table des Relations pour déterminer quels sont les sentiments de votre famille ou d'autres personnages importants de votre enfance à votre sujet. Vous pouvez également utiliser les tables des Races, des Professions et des Alignements pour en savoir plus sur les membres de votre famille ou les tuteurs qui vous ont élevé.

Famille

d100	Famille
01	Aucune
02	Une institution, comme un asile
03	Un temple
04-05	Un orphelinat
06-07	Un tuteur
08-15	Une tante et/ou un oncle maternel ou paternel ; ou une famille étendue, comme une tribu ou un clan
16-25	Un ou plusieurs grands-parents paternels ou maternels
26-35	Une famille adoptive (de la même race ou non)
36-55	Un père ou beau-père célibataire
56-75	Une mère ou belle-mère célibataire
76-00	Votre père et votre mère



Des années plus tard, alors qu'elle a rejoint l'équipage d'un navire, elle fait appel à sa magie pour aider à gréer un mât.

Parent absent

d4	Sort
1	Votre parent est mort (lancez un dé sur la table complémentaire des Causes de décès).
2	Votre parent a été emprisonné, réduit en esclavage ou vous a été enlevé d'une autre manière.
3	Votre parent vous a abandonné.
4	Votre parent a disparu et vous ne savez pas ce qui lui est arrivé.

Train de vie familial

3d6	Train de vie*
3	Mendiant (−40)
4-5	Misérable (−20)
6-8	Pauvre (−10)
9-12	Modeste (+0)
13-15	Confortable (+10)
16-17	Riche (+20)
18	Aristocratique (+40)

*Utilisez le chiffre indiqué pour chacun de ces résultats comme modificateur à votre jet sur la table des Maisons d'enfance.



Elle a survécu au naufrage de son navire, mais elle a perdu tout ce qu'elle possédait... à l'exception de son grimoire.

Maisons d'enfance

d100*	Maison
0 ou moins	Dans la rue
1-20	Une cabane délabrée
21-30	Pas de résidence permanente, vous déménagiez souvent
31-40	Un campement ou un village dans la nature
41-50	Un appartement dans un quartier pauvre
51-70	Une petite maison
71-90	Une grande maison
91-110	Un manoir
111 ou plus	Un palais ou un château

*Après avoir lancé ce dé, appliquez le modificateur indiqué dans la table de Train de vie familial pour obtenir le résultat approprié.

Souvenirs d'enfance

3d6 + mod Cha	Souvenir
3 ou moins	Je suis toujours hanté par mon enfance et les mauvais traitements que m'ont fait subir mes camarades.
4-5	J'ai passé la plus grande partie de mon enfance seul, sans ami proche.
6-8	On me trouvait différent des autres ou étrange, j'avais donc peu d'amis.
9-12	J'avais quelques amis proches et j'ai eu une enfance ordinaire.
13-15	J'avais plusieurs amis et mon enfance a été plutôt heureuse.
16-17	J'ai toujours eu des facilités à me faire des amis et j'adorais être entouré.
18 ou plus	Tout le monde savait qui j'étais et j'avais des amis de partout.

Choix personnels

La vie de votre personnage s'engage sur une voie particulière en fonction des choix que vous faites concernant son historique et sa classe.

Historique

Lancez un dé sur la table appropriée dans cette section dès que vous avez décidé d'un historique, ou plus tard si vous le préférez. Si un historique fait référence à une décision particulière à un moment donné, comme l'événement déterminant d'un héros du peuple ou la spécialité d'un criminel ou d'un sage, il est conseillé de prendre cette décision avant d'utiliser la table correspondante ci-dessous.

Acolyte

d6	Je suis devenu un acolyte parce que...
1	Alors que j'étais encore jeune, j'ai fugué et trouvé refuge dans un temple.
2	Ma famille m'a donné à un temple, car ils ne pouvaient ou ne voulaient pas s'occuper de moi.
3	J'ai grandi dans une famille avec de fortes convictions religieuses. Il m'a donc semblé normal d'entrer au service d'un ou plusieurs dieux.
4	Un sermon passionné m'a profondément touché et m'a convaincu d'entrer au service d'un dieu.
5	Je suis entré dans les ordres pour suivre un ami d'enfance, une connaissance que je respectais ou quelqu'un que j'aimais.
6	J'ai rencontré un véritable serviteur des dieux et cet événement m'a tellement inspiré que je suis immédiatement entré au service d'un groupe religieux.

Artisan de guilde

d6	Je suis devenu un artisan de guilde parce que...
1	J'ai été apprenti chez un maître qui m'a appris les rouages des guildes.
2	J'ai aidé un artisan de guilde à garder un secret ou à terminer un travail et, pour me remercier, il a fait de moi son apprenti.
3	Un membre de ma famille qui appartenait à une guilde m'y a fait entrer.
4	J'ai toujours été doué de mes mains et j'ai saisi une opportunité qui m'était offerte d'apprendre un métier.
5	Je voulais échapper à ma situation familiale et commencer une nouvelle vie.
6	J'ai appris l'essentiel de mon art auprès d'un mentor, mais j'ai dû rejoindre une guilde pour finir mon apprentissage.

Artiste

d6	Je suis devenu un artiste parce que...
1	Les membres de ma famille réussissaient à joindre les deux bouts grâce à leurs représentations, il me semblait donc normal de suivre leur exemple.
2	J'ai toujours eu assez d'empathie avec les gens pour réussir à les faire rire ou pleurer grâce à mes histoires ou mes chansons.
3	J'ai fugué pour rejoindre une troupe de ménestrels.
4	J'ai assisté au spectacle d'un barde et j'ai tout de suite compris que c'était ma vocation.
5	Je gagnais quelques pièces en me produisant au coin des rues et c'est ainsi que j'ai fini par me faire un nom.
6	Un artiste ambulant m'a pris sous son aile et m'a appris les ficelles de la profession.

Charlatan

d6	Je suis devenu un charlatan parce que...
1	J'ai dû très tôt me débrouiller seul et mon talent pour manipuler les autres m'a permis de survivre.
2	J'ai appris très tôt que les gens sont crédules et qu'il est facile d'en abuser.
3	Face à mes nombreux problèmes, j'ai toujours su me tirer d'affaire en parlant.
4	J'ai passé du temps avec un escroc qui m'a appris tout ce que je sais.
5	Après qu'un charlatan a plumé ma famille, j'ai décidé d'apprendre ce métier pour ne plus jamais me faire escroquer ainsi.
6	J'étais pauvre ou avais peur de le devenir et j'ai donc appris à faire ce qu'il fallait pour me sortir de la pauvreté.

Criminel

d6	Je suis devenu un criminel parce que...
1	Dans ma jeunesse, j'avais du mal avec l'autorité et le crime m'a semblé le meilleur moyen de lutter contre la tyrannie et l'oppression.
2	La nécessité m'a poussé au crime, qui a été mon seul moyen de survivre.
3	J'ai rejoint une bande de canailles et de bons à rien et c'est auprès d'eux que j'ai appris ma spécialité.
4	Un parent ou un proche m'a initié au crime afin de me préparer à reprendre l'affaire familiale.
5	J'ai quitté la maison et ai été accueilli par une guilde des voleurs ou une autre organisation criminelle.
6	Je m'ennuyais et je me suis tourné vers le crime pour passer le temps, mais j'ai découvert que j'étais plutôt bon dans ce domaine.

Enfant des rues

d6	Je suis devenu un enfant des rues parce que...
1	La soif d'évasion m'a fait quitter ma famille pour partir découvrir le monde. Je me débrouille seul.
2	J'ai fui un cadre familial délétère pour trouver ma propre voie dans le monde.
3	Des monstres ont massacré mon village. J'étais le seul survivant et je devais trouver un moyen de survivre.
4	Un célèbre voleur veillait sur moi et d'autres orphelins, en échange de quoi nous devions épier et voler pour lui.
5	Je me suis réveillé un jour en pleine rue, seul et affamé, sans aucun souvenir de ma petite enfance.
6	Mes parents sont morts, me laissant seul au monde. Je me suis élevé seul.

Ermite

d6	Je suis devenu un ermite parce que...
1	Mes ennemis ont détruit ma réputation et je me suis réfugié dans la nature pour éviter qu'ils me discréditent encore plus.
2	J'aime la solitude, car je cherche la paix intérieure.
3	Je n'ai jamais aimé les gens que j'appelais mes amis et je n'ai donc pas eu de mal à m'en séparer.
4	Je me suis senti obligé de tirer un trait sur mon passé, mais je l'ai fait avec beaucoup de réticence et je regrette parfois d'avoir pris cette décision.
5	J'ai tout perdu, ma maison, ma famille et mes amis. Je n'avais plus d'autre choix que de partir seul.
6	Cette société décadente me répugne, j'ai donc décidé de la quitter.

Héros du peuple

d6	Je suis devenu un héros du peuple parce que...
1	Ma famille m'a inculqué le sens de la justice.
2	J'ai toujours adoré les personnages héroïques et je ne voulais pas d'une vie ordinaire.
3	Je haïssais mon quotidien, donc quand l'opportunité s'est présentée de se dresser pour faire ce qui était juste, j'en ai profité.
4	Un de mes parents ou un membre de ma famille était un aventurier dont le courage m'a inspiré.
5	À ma naissance, un vieil ermite fou a prophétisé que j'accomplirais de grandes choses.
6	J'ai toujours défendu les plus faibles que moi.

Marin

d6	Je suis devenu un marin parce que...
1	J'ai été enrôlé de force par des pirates et contraint de servir sur leur navire jusqu'à ce que je réussisse à m'échapper.
2	Je voulais voir le monde et je me suis donc engagé comme matelot sur un navire marchand.
3	Un de mes proches qui était marin m'a emmené en mer avec lui.
4	J'ai dû fuir ma communauté dans la précipitation et je me suis donc caché sur un navire. Quand l'équipage m'a découvert, ils m'ont forcé à travailler pour payer mon voyage.
5	Des pillards ont attaqué ma communauté. Je me suis réfugié sur un navire en attendant de pouvoir me venger.
6	Je n'avais pas de perspective d'avenir là où je vivais, je suis donc parti chercher fortune ailleurs.

Noble

d6	Je suis devenu un noble parce que...
1	Je viens d'une vieille famille renommée et il m'incombait d'en préserver le nom.
2	Ma famille est tombée en disgrâce et je compte bien laver notre honneur.
3	Ma famille a récemment obtenu son titre et cette élévation nous a plongés dans un monde nouveau et étrange.
4	Ma famille possède un titre, mais aucun de mes ancêtres ne s'est distingué depuis que nous l'avons reçu.
5	Ma famille compte de nombreux individus remarquables. J'espère arriver à être à la hauteur.
6	J'espère accroître la puissance et l'influence de ma famille.

Sage

d6	Je suis devenu un sage parce que...
1	J'étais d'un naturel curieux, donc j'ai fait mon sac et me suis inscrit à l'université pour en apprendre plus sur le monde.
2	Les enseignements de mon mentor m'ont ouvert l'esprit à de nouvelles possibilités dans ce domaine d'étude.
3	J'ai toujours été un grand lecteur et j'ai ainsi appris beaucoup de choses par moi-même sur mon sujet favori.
4	J'ai découvert une vieille bibliothèque et j'ai lu les ouvrages qu'elle contenait. Cette expérience a éveillé chez moi une soif de nouvelles connaissances.
5	J'ai impressionné un magicien qui m'a dit que je gaspillais mes talents et que je devrais étudier afin de pouvoir les mettre à profit.
6	L'éducation élémentaire que j'ai reçue d'un de mes parents ou d'un membre de ma famille n'a fait qu'aiguiser mon appétit, j'ai donc quitté ma maison pour en découvrir plus.

Sauvageon

d6	Je suis devenu un sauvageon parce que...
1	J'ai passé beaucoup de temps en pleine nature quand j'étais jeune et j'adore ce mode de vie.
2	Depuis mon plus jeune âge, je ne supporte pas la puanteur qui se dégage des villes et je préfère passer mon temps dans la nature.
3	J'ai appris à connaître les ténèbres qui rôdent dans la nature et j'ai juré de les combattre.
4	Les miens vivaient à la frontière de la civilisation et ma famille m'a appris comment survivre.
5	Suite à une tragédie, j'ai abandonné mon ancienne vie et me suis retiré dans la nature.
6	Ma famille a décidé de quitter la civilisation et j'ai appris à m'adapter à mon nouvel environnement.

Soldat

d6	Je suis devenu un soldat parce que...
1	J'ai rejoint la milice pour pouvoir protéger ma communauté contre des monstres.
2	Un de mes proches était un soldat et je voulais perpétuer la tradition familiale.
3	Le seigneur local m'a forcé à m'enrôler dans l'armée.
4	J'ai grandi dans un pays ravagé par la guerre. C'est la seule vie que je connaisse.
5	À la recherche de la gloire et de la fortune, j'ai rejoint une compagnie de mercenaires et je loue mes services au plus offrant.
6	Ma patrie a été attaquée par des envahisseurs. Il était de mon devoir de prendre les armes pour défendre les miens.

Choix de classe

Si vous n'avez pas encore choisi votre classe, c'est le moment, mais gardez en tête votre historique et tous les autres détails que vous avez déterminés jusqu'ici. Une fois que vous avez fait votre choix, lancez un d6 et consultez le résultat sur la table appropriée parmi celles qui suivent, où vous découvrirez pourquoi vous êtes devenu membre de cette classe.

Les sections consacrées aux classes présentées plus tôt dans ce chapitre proposent d'autres suggestions concernant votre histoire et vous êtes libre de les combiner avec les éléments présentés ici.

Barbare

d6	Je suis devenu un barbare parce que...
1	Mon dévouement envers mon peuple m'inspire pendant le combat et cela me rend plus puissant et dangereux.
2	Les esprits de mes ancêtres m'ont demandé d'accomplir une tâche importante.
3	Un jour, j'ai perdu le contrôle pendant une bataille et j'ai eu l'impression que quelque chose dirigeait mon corps et me poussait à tuer tous les ennemis sur mon chemin.
4	J'ai entamé un voyage spirituel pour découvrir mon moi intérieur, mais j'ai trouvé à la place un animal totem pour me guider, me protéger et m'inspirer.
5	J'ai été frappé par la foudre et j'ai survécu. Je me suis découvert par la suite habité par une énergie qui me permet de dépasser mes limites.
6	Ma colère devait être canalisée au combat, car je craignais sinon de tuer aveuglément.

Barde

d6	Je suis devenu un barde parce que...
1	J'ai éveillé mes talents bardiques latents à force de tentatives et d'essais infructueux.
2	J'étais un interprète doué et j'ai attiré l'attention d'un maître barde qui m'a appris les anciennes techniques.
3	J'ai rejoint une société libre d'érudits et d'orateurs pour apprendre de nouvelles techniques dans les domaines de la représentation et de la magie.
4	Je me sentais attiré par la perspective de raconter les exploits des champions et des héros et de les faire vivre par le biais de mes chansons et de mes histoires.
5	J'ai rejoint l'un des grands collèges pour apprendre les savoirs anciens, les secrets de la magie et l'art de la représentation.
6	Un jour, j'ai pris un instrument de musique en main et j'ai découvert que je pouvais immédiatement en jouer.

Clerc

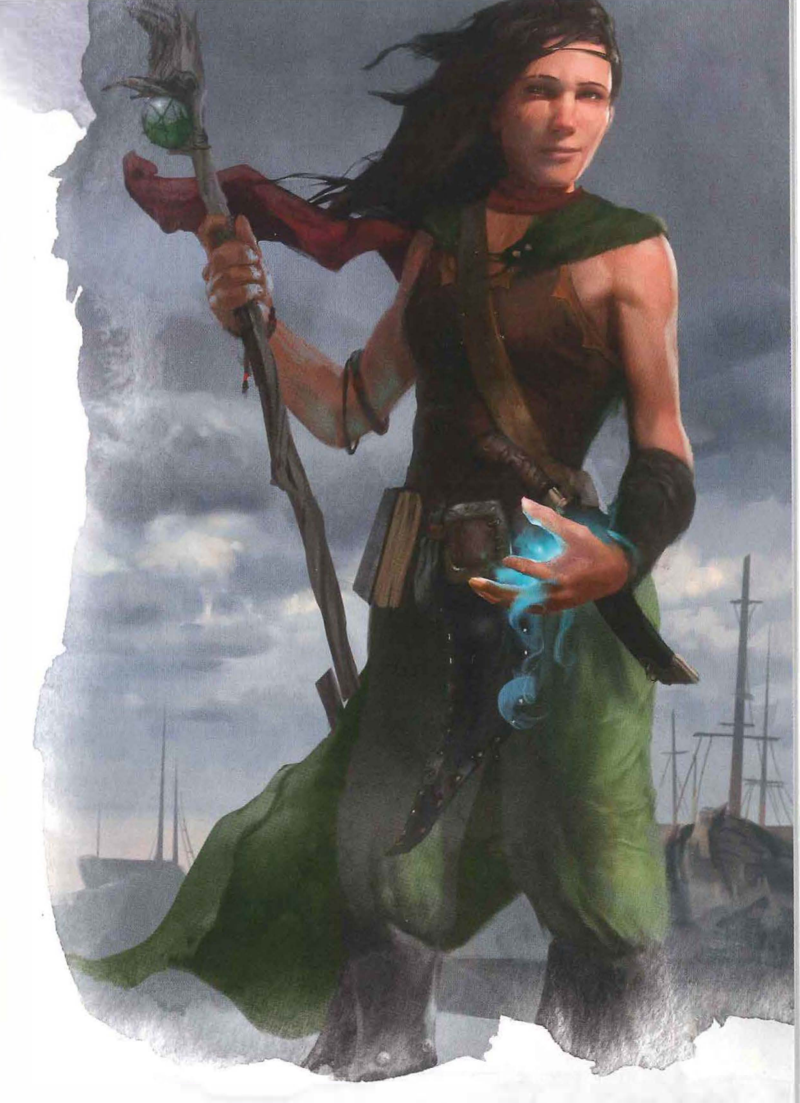
d6	Je suis devenu un clerc parce que...
1	Un être surnaturel au service des dieux m'a proposé de devenir un agent divin sur terre.
2	J'ai vu l'injustice et l'horreur qui règnent dans ce monde et j'ai ressenti l'obligation de me dresser contre elles.
3	Mon dieu m'a envoyé un signe dont je ne pouvais douter. J'ai tout laissé tomber pour me mettre à son service.
4	J'ai toujours été pieux, mais c'est seulement après avoir fait un pèlerinage que j'ai compris quelle était ma vocation.
5	Je faisais partie de la bureaucratie de ma religion, mais j'ai réalisé que je ressentais le besoin de partir pour porter le message de ma foi dans les plus sombres recoins du monde.
6	Je me rends compte que je suis un outil de mon dieu et je fais ce qu'il me demande, même si je ne sais pas pourquoi il a jeté son dévolu sur moi.

Druide

d6	Je suis devenu un druide parce que...
1	J'ai vu bien trop de lieux sauvages dévastés et de merveilles naturelles saccagées par des vandales. J'ai rejoint un cercle de druides pour lutter contre les ennemis de la nature.
2	Un groupe de druides m'a accueilli après que j'ai échappé à une catastrophe.
3	J'ai toujours eu des affinités avec les animaux, j'ai donc réfléchi à la meilleure manière d'utiliser mon talent.
4	Je me suis lié d'amitié avec un druide dont les enseignements m'ont ému. J'ai décidé de suivre ses conseils et de me consacrer à la préservation de la nature..
5	En grandissant, je voyais des esprits tout autour de moi, des entités que personne d'autre ne percevait. J'ai demandé à des druides de m'aider à comprendre ces visions et à communiquer avec ces êtres.
6	J'ai toujours ressenti du dégoût pour les créatures surnaturelles. C'est la raison pour laquelle je me suis immergé dans l'étude des mystères druidiques et suis devenu un champion de l'ordre naturel.

Ensorceleur

d6	Je suis devenu un ensorceleur parce que...
1	Quand je suis né, toute l'eau de la maison a gelé, le lait a caillé, ou tout le fer s'est changé en cuivre. Ma famille est convaincue que cet événement est la promesse d'un avenir encore plus étrange.
2	J'ai terriblement souffert, physiquement ou émotionnellement, et cela a libéré mes pouvoirs magiques latents. Je me bats pour en garder le contrôle depuis lors.
3	Ma famille ne m'a jamais parlé de mes ancêtres et, quand je leur posais des questions sur eux, ils changeaient de sujet. Ce n'est que quand j'ai commencé à faire preuve d'étranges talents que la vérité sur mon héritage a été révélée.
4	Quand un monstre a menacé un de mes amis, je me suis soudain trouvé submergé par l'angoisse. J'ai réagi instinctivement et la misérable créature s'est retrouvée violemment projetée au loin par une force émanant de mon être.
5	Un étranger qui sentait que j'étais spécial m'a appris à contrôler mon don.
6	Après avoir échappé à une conflagration magique, j'ai réalisé que bien que je ne fus pas blessé, quelque chose avait changé en moi et je me suis découvert d'étranges pouvoirs que je commence juste à appréhender.



Aujourd'hui, ses humbles origines sont bien loin et elle est devenue une magicienne de renom, mais elle conserve une faiblesse pour la haute mer.

Guerrier

d6	Je suis devenu un guerrier parce que...
1	Je voulais améliorer mes compétences martiales, j'ai donc rejoint une académie militaire.
2	J'étais l'écuyer d'un chevalier qui m'a appris à me battre, à m'occuper d'un cheval et à me conduire avec honneur. J'ai décidé de suivre la même voie que lui.
3	D'horribles monstres ont fondu sur ma communauté et tué quelqu'un que j'aimais. J'ai pris les armes pour détruire ces créatures et toutes celles qui leur ressemblent.
4	J'ai rejoint l'armée et appris à me battre en groupe.
5	Je me suis battu pendant toute mon enfance et j'ai pu affiner mes talents en me défendant contre ceux qui se sont mis en travers de mon chemin.
6	J'ai depuis toujours le don de pouvoir me servir efficacement de presque n'importe quelle arme.



Magicien

d6	Je suis devenu un magicien parce que...
1	Un vieux magicien m'a choisi comme apprenti parmi plusieurs candidats.
2	Quand je me suis perdu dans une forêt, un magicien errant m'a trouvé, accueilli et appris les rudiments de la magie.
3	Mon enfance a été bercée par les histoires de grands magiciens et j'ai toujours su que je voulais suivre cette voie. Je me suis démené pour être accepté dans une académie de magie et j'ai réussi.
4	Un de mes proches était un magicien accompli qui a décidé que j'étais assez intelligent pour apprendre son métier.
5	En explorant une vieille tombe, une bibliothèque ou un temple, j'ai trouvé un grimoire. J'ai immédiatement ressenti le besoin d'apprendre tout ce que je pouvais pour devenir un magicien.
6	J'étais un prodige et j'ai fait preuve d'une maîtrise des arts arcanique à un âge précoce. Quand j'ai eu l'âge de prendre mon indépendance, je suis parti pour apprendre encore plus de magie et accroître mon pouvoir.

Moine

d6	Je suis devenu un moine parce que...
1	J'ai été choisi pour étudier dans un monastère isolé où j'ai appris les techniques fondamentales qui me permettront de maîtriser une tradition.
2	J'ai cherché à m'instruire pour mieux comprendre l'existence et ma place dans le monde.
3	Je suis tombé par hasard sur un portail menant au Gisombre et je me suis réfugié dans un étrange monastère, où j'ai appris à me défendre contre les forces des ténèbres.
4	La mort d'un proche m'a accablé de chagrin et je suis allé demander conseil à des philosophes pour m'aider à faire face à cette tragédie.
5	Je sentais qu'un étrange pouvoir résidait en moi, j'ai donc cherché des individus capables de m'aider à y faire appel et à le maîtriser.
6	Dans ma jeunesse, j'étais un rebelle indiscipliné, puis j'ai réalisé mes erreurs. J'ai donc postulé pour entrer dans un monastère et je suis devenu moine pour trouver une vie disciplinée.

Paladin

d6	Je suis devenu un paladin parce que...
1	Un être fantastique est apparu devant moi et m'a enjoint d'entreprendre une quête sacrée.
2	L'un de mes ancêtres n'a pas achevé une quête sacrée et je compte bien la terminer.
3	Le monde est un lieu sombre et terrible et j'ai décidé d'être un fanal brillant au milieu des ombres qui s'y assemblent.
4	J'ai été l'écuyer d'un paladin et j'ai appris de lui tout ce dont j'avais besoin pour prêter mon propre serment sacré.
5	Le mal doit être combattu sur tous les fronts. Je me sens obligé de traquer la malfaisance afin de la purger de ce monde.
6	Devenir paladin était une conséquence naturelle de ma foi inébranlable. En prêtant serment, je suis devenu le bras armé sacré de ma religion.

Rôdeur

d6	Je suis devenu un rôdeur parce que...
1	J'ai trouvé un sens à mon existence en affinant mes compétences de chasseur en traquant des animaux dangereux aux frontières de la civilisation.
2	J'ai toujours eu de bons contacts avec les animaux et je suis capable de les calmer avec seulement un mot et une caresse apaisante.
3	J'ai toujours terriblement eu envie de voyager. Devenir rôdeur m'a donné une bonne raison de ne jamais rester longtemps au même endroit.
4	J'ai vu ce qu'il se passait quand les monstres sortent des ténèbres. J'ai pris la responsabilité d'être la première ligne de défense face aux terreurs qui se trouvent par-delà les frontières de la civilisation.
5	J'ai rencontré un rôdeur grisonnant qui m'a appris à vivre dans les bois et les secrets des terres sauvages.
6	J'ai servi dans l'armée et j'ai appris les bases de ma profession en trouvant des chemins pour mes alliés et en partant en éclaireur près des campements ennemis.

Roublard

d6	Je suis devenu un roublard parce que...
1	J'ai toujours été leste et vif d'esprit et j'ai décidé d'utiliser ces talents pour me faire une place dans le monde.
2	Un assassin ou un voleur m'a fait du tort, j'ai donc décidé de me parfaire dans les compétences de mon ennemi afin de mieux combattre ce genre d'adversaires.
3	Un roublard expérimenté a vu du potentiel chez moi et il m'a appris plusieurs tours utiles.
4	J'ai toujours été chanceux et j'ai décidé d'en profiter pour me lancer dans ma carrière, mais je suis conscient de la nécessité d'affiner mes compétences.
5	J'ai rejoint un groupe de ruffians qui m'a appris à obtenir ce que je veux par des moyens détournés plutôt que par une confrontation directe.
6	Je ne peux pas résister à une babiole qui brille ou une bourse bien remplie, tant que je peux mettre ma main dessus sans risquer d'y laisser ma peau ou un membre.

Sorcier

d6	Je suis devenu un sorcier parce que...
1	Alors que j'errais dans un endroit interdit, j'ai rencontré un être d'outre-monde qui m'a proposé de passer un pacte avec lui.
2	J'étais en train d'examiner un étrange ouvrage trouvé dans une librairie abandonnée quand l'entité qui allait devenir mon protecteur est soudain apparue devant moi.
3	Je suis tombé entre les griffes de mon protecteur après avoir accidentellement traversé un portail magique.
4	Confronté à une terrible crise, j'ai adressé des prières à tout être qui accepterait de m'entendre et la créature qui m'a répondu est devenue mon protecteur.
5	Mon futur protecteur m'a rendu visite en rêve et m'a offert de grands pouvoirs en échange de mes services.
6	Un de mes ancêtres avait passé un pacte avec mon protecteur. Cette entité était donc déterminée à ce que je reprenne le flambeau.

Événements marquants

Peu importe votre âge, vous avez eu au moins une expérience marquante qui a fortement influencé votre personnage. Les événements de la vie comptent leur lot de merveilles et de tragédies, de conflits et de succès, ainsi que de rencontres avec l'étrange. Ces événements peuvent permettre d'expliquer pourquoi votre personnage est devenu un aventurier et il est possible que vous soyez encore affecté par certains d'entre eux, même s'ils se sont déroulés il y a longtemps.

Plus un personnage est âgé, plus il a de chance d'avoir connu plusieurs événements marquants, ainsi que vous pouvez le voir dans la table des Événements par âge. Si vous avez déjà choisi l'âge qu'a votre personnage au début de l'aventure, consultez l'entrée de la table des Événements marquants qui correspond à votre âge. Sinon, vous pouvez lancer un dé pour déterminer aléatoirement votre âge actuel ainsi que la quantité d'événements marquants qui ont ponctué votre vie.

Une fois que vous connaissez le nombre d'événements qui ont marqué votre personnage, lancez le dé une fois par événement sur la table des Événements marquants. Une grande partie des résultats que vous pouvez obtenir vous redirige vers les tables secondaires qui suivent. Une fois que vous avez déterminé tous les Événements marquants de la vie de votre personnage, vous êtes libre de les arranger dans l'ordre chronologique qui vous convient.

Événements marquants par âge

d100	Âge actuel	Événement marquant
01-20	20 ans ou moins	1
21-59	21-30 ans	1d4
60-69	31-40 ans	1d6
70-89	41-50 ans	1d8
90-99	51-60 ans	1d10
00	61 ans ou plus	1d12

Événements marquants

d100	Événement
01-10	Vous avez connu une tragédie. Lancez un dé sur la table des Tragédies.
11-20	La fortune vous a souri. Lancez un dé sur la table des Avantages.
21-30	Vous êtes tombé amoureux et vous êtes marié. Si vous obtenez ce résultat plus d'une fois, vous pouvez décider d'avoir un enfant à la place. Décidez avec votre MD de l'identité de votre conjoint.
31-40	Vous êtes devenu le rival d'un aventurier. Lancez un d6. Un résultat impair indique que vous êtes responsable de la dispute et un résultat pair indique que vous n'en êtes pas responsable. Utilisez les tables complémentaires et concertez-vous avec votre MD afin de déterminer l'identité de ce personnage hostile et le danger qu'il représente.
41-50	Vous êtes devenu l'ami d'un aventurier. Utilisez les tables complémentaires et concertez-vous avec votre MD afin d'étoffer ce personnage amical et de déterminer comment cette amitié s'est formée.
51-70	Vous avez exercé pendant un certain temps un métier lié à votre historique. Vous commencez le jeu avec 2d6 po supplémentaires.
71-75	Vous avez rencontré quelqu'un d'important. Utilisez les tables complémentaires afin de déterminer l'identité de ce personnage et ce qu'il pense de vous. Concertez-vous avec votre MD pour apporter les détails nécessaires permettant d'intégrer ce personnage à votre histoire.
76-80	Vous êtes parti à l'aventure. Lancez un dé sur la table des Aventures pour découvrir ce qui vous est arrivé. Concertez-vous avez votre MD afin de déterminer la nature de l'aventure et les créatures que vous y avez croisées.
81-85	Vous avez eu une expérience surnaturelle. Lancez un dé sur la table des Événements surnaturels afin de découvrir de quoi il s'agissait.
86-90	Vous avez participé à une bataille. Lancez un dé sur la table de Guerre pour apprendre ce qui vous est arrivé. Concertez-vous avez votre MD pour déterminer les raisons du conflit et les factions qui y ont participé. Il peut s'agir d'un conflit mineur entre votre communauté et une bande d'orcs, ou d'une grande bataille lors d'une guerre de grande ampleur.
91-95	Vous avez commis un crime ou avez été accusé à tort d'en avoir commis un. Lancez un dé sur la table des Crimes pour déterminer la nature de votre transgression et sur la table des Châtiments pour savoir ce qui vous est arrivé.
96-99	Vous avez été en contact avec quelque chose de magique. Lancez un dé sur la table des Événements magiques.
00	Il vous est arrivé quelque chose de vraiment étrange. Lancez un dé sur la table des Événements bizarres.

Tables secondaires

Ces tables viennent compléter une partie des résultats obtenus sur la table des Événements marquants. Elles sont présentées par ordre alphabétique.

Avantages

d10	Avantage
1	Un magicien amical vous a donné un *parchemin magique* contenant un tour de magie (au choix du MD).
2	Vous avez sauvé la vie d'un roturier, qui vous est maintenant redevable. Cet individu vous accompagne lors de vos déplacements et vous rend de petits services, mais il partira si vous le négligez, le maltraitez ou le mettez en péril. Concertez-vous avec votre MD et utilisez les tables complémentaires pour déterminer qui est ce personnage.
3	Vous avez trouvé un cheval de selle.
4	Vous avez trouvé de l'argent; Vous gagnez 1d20 po en plus de votre argent de départ.
5	Un de vos proches vous a légué une arme courante de votre choix.
6	Vous avez trouvé quelque chose d'intéressant. Vous gagnez une babiole supplémentaire.
7	Vous avez rendu un service à un temple local. La prochaine fois que vous vous y rendez, vous pouvez être guéri jusqu'à votre maximum de points de vie.
8	Un ami alchimiste vous a donné au choix une *potion de soins* ou une flasque d'acide.
9	Vous avez trouvé une carte au trésor.
10	Un parent éloigné vous a légué une rente qui vous permettra de mener un style de vie confortable pendant 1d20 ans. Si vous choisissez d'avoir un meilleur train de vie, réduisez le coût de ce train de vie de 2 po pendant toute cette durée.

Aventures

d100	Conséquences
01-10	Vous avez failli mourir. Votre corps est couvert de méchantes cicatrices et vous avez perdu une oreille, 1d3 doigts ou 1d4 orteils.
11-20	Vous avez été grièvement blessé et, si la blessure a eu le temps de guérir, elle vous fait encore souffrir de temps en temps.
21-30	Vous avez été blessé mais, le temps aidant, vous vous êtes complètement rétabli.
31-40	Vous avez contracté une maladie en explorant une caverne crasseuse. Vous êtes guéri, mais vous en gardez une toux persistante, une peau grêlée, ou des cheveux prématurément gris.
41-50	Vous avez été empoisonné par un piège ou un monstre. Vous vous en êtes remis, mais votre prochain jet de sauvegarde contre le poison sera désavantagé.
51-60	Vous avez perdu un objet ayant une valeur sentimentale pendant votre aventure. Retirez une babiole de vos possessions.
61-70	Vous avez rencontré quelque chose qui vous a terrifié au point que vous vous êtes enfui en abandonnant vos compagnons à leur sort.
71-80	Vous avez beaucoup appris de votre aventure. La prochaine fois que vous ferez un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous serez avantagé.
81-90	Vous avez découvert un trésor lors de votre aventure. Il vous reste encore 2d6 po de votre part de butin.
91-99	Vous avez trouvé un trésor princier lors de votre aventure. Il vous reste encore 1d20+50 po de votre part de butin.
00	Vous avez trouvé un objet magique courant (au choix du MD).

Châtiments

d12	Châtiment
1-3	Vous n'avez pas commis le crime et vous avez été innocenté après avoir été accusé.
4-6	Vous avez commis le crime ou en avez été complice, mais les autorités vous ont jugé non coupable.
7-8	Vous avez failli être pris sur le fait. Vous avez dû vous enfuir et vous êtes recherché dans la communauté dans laquelle vous avez commis ce crime.
9-12	Vous avez été capturé et condamné. Vous avez été emprisonné, condamné aux galères ou avez dû accomplir des travaux forcés. Vous avez purgé une peine de 1d4 ans ou avez réussi à vous échapper au bout de cette durée.

Crimes

d8	Crime
1	Meurtre
2	Vol
3	Cambriolage
4	Agression
5	Contrebande
6	Enlèvement
7	Extorsion
8	Contrefaçon

Événements bizarres

d12	Ce qui vous est arrivé
1	Vous avez été transformé en crapaud et avez conservé cette forme pendant 1d4 semaines.
2	Vous avez été pétrifié et êtes resté une statue de pierre pendant quelque temps jusqu'à ce que quelqu'un vous libère.
3	Vous avez été réduit en esclavage par une guenaude, un satyre, ou une autre créature, et avez dû le ou la servir pendant 1d6 ans.
4	Un dragon vous a gardé prisonnier pendant 1d4 mois avant que des aventuriers ne le tuent.
5	Vous avez été fait captif par une race d'humanoïdes maléfiques, comme des drows, des kuo-toas ou des quaggoths. Vous avez vécu dans l'Underdark comme esclave jusqu'à ce que vous vous échappiez.
6	Vous avez été embauché par un puissant aventurier et n'avez que récemment quitté son service. Concertez-vous avez votre MD pour déterminer les détails permettant de décrire votre ancien employeur.
7	Vous avez sombré dans la folie pendant 1d6 années et n'avez que récemment retrouvé votre santé mentale. Il vous en reste peut-être encore un tic ou un comportement étrange.
8	Un de vos amants ou une maîtresse était secrètement un dragon d'argent.

d12	Ce qui vous est arrivé
9	Vous avez été capturé par un culte et avez failli être sacrifié sur l'autel de l'être immonde vénéré par les cultistes. Vous avez réussi à vous échapper, mais vous craignez qu'ils vous retrouvent.
10	Vous avez rencontré un demi-dieu, une archifée, un seigneur démon ou un titan et vous avez survécu.
11	Vous avez été avalé par un poisson géant et vous avez passé un mois dans son gosier avant de réussir à vous échapper.
12	Un être puissant vous a accordé un *vœu*, mais vous l'avez gaspillé en lui demandant quelque chose de frivole.

Événements magiques

d10	Événement magique
1	Vous avez été charmé ou terrorisé par un sort.
2	Vous avez été blessé par l'effet d'un sort.
3	Vous avez été témoin du lancement d'un puissant sort par un clerc, un druide, un ensorceleur, un sorcier ou un magicien.
4	Vous avez bu une potion (au choix du MD).
5	Vous avez trouvé un *parchemin magique* (au choix du MD) et réussi à lancer le sort qu'il contenait.
6	Vous avez été téléporté par magie.
7	Vous êtes devenu invisible pendant un certain temps.
8	Vous avez réussi à reconnaître une illusion.
9	Vous avez vu une créature être conjurée par magie.
10	Un devin a lu votre avenir. Lancez les dés deux fois sur la table des Événements marquants, mais n'en appliquez pas les résultats. À la place, le MD choisit l'un de ces deux résultats, qui sera un présage de votre futur (qui pourra se réaliser ou non).

Événements surnaturels

d100	Événement
01-05	Vous avez été ensorcelé par une fée et avez été son esclave pendant 1d6 années avant de pouvoir vous échapper.
06-10	Vous vous êtes trouvé face à un démon, mais vous avez pris vos jambes à votre cou avant qu'il puisse vous faire quoi que ce soit.
11-15	Un diable vous a tenté. Faites un jet de sauvegarde DD 10. Sur un échec, votre alignement se décale d'un cran vers le mal (s'il vous n'êtes pas déjà mauvais) et vous commencez le jeu avec 1d20+50 po.
16-20	Vous vous êtes réveillé un matin à des kilomètres de chez vous, sans avoir aucune idée de comment vous êtes arrivé là.
21-30	Vous avez visité un lieu sacré et y avez senti une présence divine.
31-40	Vous avez vu une étoile filante rouge, un visage apparaître dans le givre, ou un autre événement bizarre. Vous êtes certain qu'il s'agissait d'un présage.
41-50	Vous avez échappé à la mort et vous êtes convaincu qu'un dieu vous a sauvé.
51-60	Vous avez été témoin d'un petit miracle.



d100	Événement
61-70	Vous avez exploré une maison vide et découvert qu'elle était hantée.
71-75	Vous avez été brièvement possédé. Lancez un d6 pour déterminer quel type de créature vous a possédé : 1, un céleste ; 2, un diable ; 3, un démon ; 4, une fée ; 5, un élémentaire ; 6, un mort-vivant.
76-80	Vous avez vu un fantôme.
81-85	Vous avez vu une goule en train de dévorer un cadavre.
86-90	Un céleste ou un fiélon est venu vous voir en rêve pour vous avertir de dangers futurs.
91-95	Vous vous êtes brièvement rendu dans la Féérie ou le Gisombre.
96-00	Vous avez vu un portail dont vous êtes convaincu qu'il mène à un autre plan d'existence.

Guerre

d12	Conséquences de la guerre
1	Vous avez été assommé et laissé pour mort. Vous vous êtes réveillé plusieurs heures plus tard sans aucun souvenir de la bataille.
2-3	Vous avez été gravement blessé pendant la bataille et vous en avez gardé de terribles cicatrices.
4	Vous avez fui la bataille pour rester en vie, mais vous avez encore honte de votre couardise.
5-7	Vous avez seulement subi des blessures légères qui ont toutes guéri sans laisser de cicatrices.
8-9	Vous avez survécu à la bataille, mais vous avez encore de terribles cauchemars pendant lesquels vous revivez cet épisode.
10-11	Vous avez réchappé de la bataille indemne, mais vous avez perdu de nombreux amis et d'autres ont été blessés.
12	Vous vous êtes comporté avec bravoure pendant la bataille et vous en êtes sorti comme un héros. Il est possible qu'on vous ait remis une médaille du mérite.

Tragédies

d12	Tragédie
1-2	Un membre de votre famille ou un ami proche est mort. Lancez un dé sur la table complémentaire des Causes de décès afin de découvrir comment.
3	Vous vous êtes brouillé avec un ami, qui vous est maintenant hostile. La raison en est peut-être un quiproquo ou quelque chose que vous avez fait ou qu'il a fait.
4	Vous avez tout perdu dans un désastre et vous avez dû refaire votre vie.
5	Vous avez été emprisonné pour un crime que vous n'avez pas commis et avez passé 1d6 années aux travaux forcées, en prison, ou comme rameur sur une galère.
6	La guerre a ravagé votre communauté d'origine et l'a réduite à un tas de ruines. Suite à cela, vous avez aidé à reconstruire les lieux ou êtes parti vous installer ailleurs.
7	Un amant ou une maîtresse a disparu brusquement sans un mot. Depuis, vous cherchez cette personne.
8	Un terrible fléau s'est abattu sur votre communauté : il a détruit les récoltes et causé une famine. Vous avez perdu un frère, une sœur ou un autre membre de votre famille.
9	Vous avez fait quelque chose qui vous a couvert de honte aux yeux de votre famille. Vous avez peut-être été mêlé à un scandale, vous êtes essayé à la magie noire, ou avez offensé quelqu'un d'important. L'attitude des membres de votre famille envers vous devient dans le meilleur des cas indifférente, mais il est possible qu'ils finissent par vous pardonner un jour.
10	Vous avez été exilé de votre communauté, pour une raison que vous ignorez. Suite à cela, vous avez erré un temps dans la nature, ou bien avez rapidement trouvé un nouvel endroit où vous installer.
11	Une relation amoureuse a pris fin. Lancez un d6. Sur un résultat impair, vous vous êtes séparés en mauvais termes. Sur un résultat pair, la séparation s'est faite en bonne entente.
12	Un partenaire amoureux actuel ou potentiel est mort. Lancez un dé sur la table complémentaire des Causes de décès pour découvrir comment. Si le résultat vous indique qu'il s'agit d'un meurtre, lancez un d12. Sur un résultat de 1, vous êtes responsable de cette mort, directement ou indirectement.

Tables complémentaires

Les tables complémentaires ci-dessous vous permettent de déterminer au hasard un certain nombre de caractéristiques relatives à des individus qui jouent un rôle dans la vie de votre personnage. Utilisez ces tables quand les résultats d'autres tables vous y renvoient, ou simplement si vous souhaitez déterminer rapidement une information. Ces tables sont présentées par ordre alphabétique.

Alignements

3d6	Alignement
3	Chaotique mauvais (50 %) ou chaotique neutre (50 %)
4-5	Loyal mauvais
6-8	Neutre mauvais
9-12	Neutre
13-15	Neutre bon
16-17	Loyal bon (50 %) ou loyal neutre (50 %)
18	Chaotique bon (50 %) ou chaotique neutre (50 %)

Causes de décès

d12	Cause de décès
1	Inconnue
2	Meurtre
3	Mort au combat
4	Accident en lien avec la classe ou la profession
5	Accident sans lien avec la classe ou la profession
6-7	Cause naturelle, comme la maladie ou l'âge
8	Suicide apparent
9	Mis en pièce par un animal ou un désastre naturel
10	Dévoré par un monstre
11	Exécuté pour un crime ou torturé à mort
12	Événement improbable, comme tué par une météorite, frappé par un dieu furieux ou tué par un œuf de slaad en train d'éclore.

Classes

d100	Classe
01-07	Barbare
08-14	Barde
15-29	Clerc
30-36	Druide
37-52	Guerrier
53-58	Moine
59-64	Paladin
65-70	Rôdeur
71-84	Roublard
85-89	Ensorceleur
90-94	Sorcier
95-00	Magicien

Professions

d100	Profession
01-05	Universitaire
06-10	Aventurier (lancer un dé dans la table des Classes)
11	Aristocrate
12-26	Artisan ou membre de guilde
27-31	Criminel
32-36	Artiste
37-38	Exilé, ermite, ou réfugié
39-43	Explorateur ou vagabond
44-55	Fermier ou éleveur
56-60	Chasseur ou trappeur
61-75	Ouvrier
76-80	Marchand
81-85	Politicien ou bureaucrate
86-90	Prêtre
91-95	Marin
96-00	Soldat

Races

d100	Race
01-40	Humain
41-50	Nain
51-60	Elfe
61-70	Halfelin
71-75	Sangdragon
76-80	Gnome
81-85	Demi-elfe
86-90	Demi-orc
91-95	Tieffelin
96-00	Au choix du MD

Relations

3d4	Attitude
3-4	Hostile
5-10	Amical
11-12	Indifférent

Situations

3d6	Situation
3	Mort (lancez un dé sur la table des Causes de décès)
4-5	Disparu ou inconnu
6-8	Vivant, mais dans une situation inconfortable pour cause de blessure, de problèmes financiers ou de problèmes de couple
9-12	Vivant et dans une situation confortable
13-15	Vivant et qui réussit bien
16-17	Vivant, avec une mauvaise réputation
18	Vivant, avec une bonne réputation

Et ensuite ?

Une fois que vous en aurez terminé avec ces tables, vous aurez rassemblé une liste de faits et de notes qui, au minimum, vous donnent une idée générale de la vie de votre personnage jusqu'à présent. Ces éléments peuvent vous satisfaire, mais vous pouvez également ne pas vous arrêter là.

En faisant appel à votre imagination, vous pouvez relier ces morceaux épars pour en faire un récit construit et obtenir ainsi et en quelques phrases une véritable biographie pour votre personnage, illustrant par la même occasion l'adage selon lequel le tout est plus grand que la somme de ses parties.

Avez-vous obtenu certains résultats qui, sans se contredire véritablement, ne se complètent pas de manière satisfaisante ? Si c'est le cas, c'est une opportunité d'expliquer ce qui vous est arrivé. Par exemple, imaginons que vous soyez né dans un château, mais que vous avez été élevé dans la nature. Il est possible que vos parents aient quitté la forêt où ils vivaient pour demander l'aide d'une sage-femme du château alors que votre mère était sur le point d'accoucher. Vos parents ont également pu faire partie des domestiques du château avant votre naissance, puis avoir été congédiés peu de temps après celle-ci.

En plus de vous proposer une meilleure expérience de roleplay, l'histoire de votre personnage donne à votre MD des opportunités d'intégrer ces éléments à la campagne. Quelle que soit la manière dont vous l'envisagez, approfondir l'histoire de votre personnage avant qu'il ne commence sa carrière d'aventurier n'est pas du temps perdu.

Dons raciaux

Gagner des niveaux dans une classe est le principal moyen pour un personnage d'évoluer au cours d'une campagne. Certains MD permettent également d'utiliser les dons pour personnaliser un personnage. Les dons sont une règle op-tionnelle présentée dans le *Manuel des Joueurs*, au Chapitre 6 « Options de personnalisation ». C'est au MD de décider s'il est possible de les utiliser et, le cas échéant, lesquels peuvent être utilisés dans une campagne et lesquels sont proscrits.

Vous trouverez dans cette section une série de dons spéciaux qui vous permettent de personnaliser un peu plus la race de votre personnage. Ces dons sont chacun associés à une des races présentées dans le *Manuel des Joueurs* et sont présentés dans la table des Dons raciaux. Un don racial représente un moyen de renforcer vos liens avec vos origines culturelles ou une transformation physique qui met en avant l'un des aspects de votre lignée.

C'est à vous et à votre MD de déterminer la raison qui se trouve derrière une transformation particulière. Un don qui vous transforme peut symboliser une qualité latente que vous possédiez et qui a émergé au bout d'un certain temps, ou la conséquence d'un événement qui s'est déroulé dans une campagne, comme l'exposition à une puissante magie ou la visite d'un lieu antique revêtant une importance particulière pour votre race. La transformation est un motif récurrent de la littérature fantastique et du folklore. Définir la raison pour laquelle votre personnage a changé peut éga-lement permettre d'enrichir la campagne.

Dons raciaux

Race	Don
Demi-elfe	Précision elfe
Demi-elfe	Prodige
Demi-orc	Fureur orc
Demi-orc	Prodige
Elfe	Précision elfe
Elfe (drow)	Haute magie drow
Elfe (elfe sylvestre)	Magie des elfes sylvestres
Elfe (haut-elfe)	Téléportation féerique
Gnome	Effacement
Gnome	Trapu mais agile
Halfelin	Chance abondante
Halfelin	Deuxième chance
Halfelin	Trapu mais agile
Humain	Prodige
Nain	Trapu mais agile
Nain	Vigueur naine
Sangdragon	Cuir de dragon
Sangdragon	Peur du dragon
Tieffelin	Constitution infernale
Tieffelin	Flammes de Phlégethos

Les dons sont présentés ci-dessous par ordre alphabétique.

Chance abondante

Prérequis : Halfelin

Votre peuple a une chance extraordinaire, dont vous pouvez faire mystiquement bénéficier vos compagnons quand vous les voyez faiblir. Vous ne savez pas exactement comment vous y arrivez. Il vous suffit de le souhaiter et cela se passe. C'est sûrement un signe que la chance vous sourit !

Lorsqu'un allié que vous pouvez voir et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres fait un résultat de 1 au d20

d'un jet d'attaque, d'un test de caractéristique ou d'un jet de sauvegarde, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui permettre de relancer le dé. Votre allié est alors obligé d'utiliser le résultat du nouveau jet de dé.

Après avoir utilisé cette capacité, vous ne pouvez pas utiliser votre don racial Chanceux avant la fin de votre prochain tour.

Constitution infernale

Prérequis : Tieffelin

Le sang fiélon qui coule dans vos veines est puissant et vous a permis de développer une résistance proche de celle de certains fiélons. Vous gagnez les avantages suivants :

- Votre valeur de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous êtes résistant aux dégâts de froid et de poison.
- Vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre le poison.

Cuir de dragon

Prérequis : Sangdragon

Vous vous voyez pousser des écailles et des griffes qui rappellent vos ancêtres draconiques. Vous bénéficiez des avantages suivants :

- Votre valeur de Force, de Constitution ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vos écailles durcissent. Tant que vous ne portez pas d'armure, votre CA est égale à 13 + votre modificateur de Dextérité. Vous continuez de bénéficier de cet avantage quand vous portez un bouclier.
- Vous avez maintenant des griffes rétractiles au bout des doigts. Vous n'avez pas besoin d'utiliser d'action pour rentrer ou sortir vos griffes. Celles-ci sont des armes naturelles que vous pouvez utiliser pour porter des attaques à mains nues. Si vous portez un coup avec vos griffes, vous infligez une quantité de dégâts tranchants égale à 1d4 + votre modificateur de Force, au lieu des dégâts contondants infligés normalement par les attaques à mains nues.

Deuxième chance

Prérequis : Halfelin

La chance vous sourit quand quelqu'un tente de vous frapper. Vous gagnez les avantages suivants :

- Votre valeur de Dextérité, de Constitution ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Quand une créature que vous pouvez voir réussit un jet d'attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour la forcer à refaire son jet. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus y faire appel avant d'avoir fait un jet d'initiative au début d'un combat ou d'avoir terminé un court ou long repos.

Effacement

Prérequis : Gnome

Votre peuple est intelligent et possède un talent inné pour la magie de l'illusion. Vous avez appris un tour de magie qui vous permet de disparaître quand vous êtes blessé. Vous gagnez les avantages suivants :

- Votre valeur de Dextérité ou d'Intelligence augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Immédiatement après avoir subi des dégâts, vous pouvez utiliser une réaction pour devenir magiquement invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour ou jusqu'à ce que vous attaquiez une créature, lui infligiez des dégâts ou la forciez à effectuer un jet de sauvegarde. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus le faire tant que vous n'avez pas terminé un court ou long repos.

Flammes de Phlégethos

Prérequis : Tieffelin

Vous apprenez à faire appel au feu de l'enfer et à le commander. Vous gagnez les avantages suivants :

- Votre valeur d'Intelligence ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Quand vous lancez des dés pour calculer les dégâts de feu d'un sort que vous avez lancé, vous pouvez relancer n'importe quel dé qui a fait 1, mais vous devez utiliser le nouveau résultat, même s'il s'agit d'un autre 1.
- Chaque fois que vous lancez un sort qui inflige des dégâts de feu, vous pouvez vous parer d'un voile de flammes jusqu'à la fin de votre prochain tour. Ces flammes ne vous blessent pas ni n'endommagent vos possessions et elles projettent une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Tant que vous êtes entouré par ces flammes, toute créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre et vous frappe avec une attaque de corps à corps subit 1d4 points de dégâts de feu.

Fureur orc

Prérequis : Demi-orc

Vous bouillonnez perpétuellement de fureur. Vous gagnez les avantages suivants :

- Votre valeur de Force ou de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Quand une de vos attaques, portée avec une arme courante ou de guerre, est un succès, vous pouvez lancez l'un des dés de dégâts de l'arme une fois supplémentaire et considérer ce résultat comme des dégâts supplémentaires du même type que ceux infligés par l'arme. Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus le faire avant d'avoir terminé un court ou long repos.
- Immédiatement après avoir utilisé votre trait Acharnement, vous pouvez utiliser votre réaction pour porter une attaque d'arme.

Haute magie drow

Prérequis : Elfe (drow)

Vous approfondissez votre connaissance dans la magie maniée généralement par les elfes noirs. Vous apprenez le sort *détection de la magie*, que vous pouvez lancer à volonté sans dépenser d'emplacement de sort. Vous apprenez également les sorts *lévitation* et *dissipation de la magie*, que vous pouvez lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort. Vous pouvez de nouveau lancer ces deux sorts ainsi une fois que vous avez terminé un long repos. Votre caractéristique d'incantation pour ces trois sorts est le Charisme.

Magie des elfes sylvestres

Prérequis : Elfe (elfe sylvestre)

Vous apprenez la magie des bois primitifs qui sont vénérés et défendus par votre peuple. Vous apprenez un tour de magie de druide de votre choix. Vous apprenez également les sorts *grande foulée* et *passage sans trace*, que vous pouvez chacun lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort. Vous récupérez la capacité de lancer ces deux sorts ainsi après avoir terminé un long repos. Votre caractéristique d'incantation pour ces trois sorts est la Sagesse.

Peur du dragon

Prérequis : Sangdragon

Lorsque vous êtes en colère, l'air autour de vous devient lourd de menaces. Vous gagnez les avantages suivants :

- Votre valeur de Force, de Constitution ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Au lieu de cracher de l'énergie destructrice, vous pouvez dépenser une utilisation de votre souffle pour rugir et forcer chaque créature de votre choix qui se trouve dans un rayon de 9 mètres de vous à faire un jet de sauvegarde de Sagesse (DD 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme). Si une des cibles ne vous voit pas ou ne vous entend pas, elle réussit automatiquement son jet de sauvegarde. Sur un échec, une cible est terrifiée par vous pendant 1 minute. Si la cible terrifiée subit des dégâts, elle peut refaire le jet de sauvegarde et mettre fin à l'effet de terreur sur un succès.

Précision elfe

Prérequis : Elfe ou demi-elfe

La précision des elfes est légendaire et particulièrement celle de leurs archers et lanceurs de sorts. L'incroyable précision de vos tirs repose sur la finesse plutôt que la force brute. Vous gagnez les avantages suivants :

- Votre valeur de Dextérité, d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Si vous êtes avantagé à un jet d'attaque faisant appel à votre Dextérité, Intelligence, Sagesse ou Charisme, vous pouvez relancer l'un des dés une fois.

Prodige

Prérequis : Demi-elfe, demi-orc ou humain

Vous avez un don pour apprendre de nouvelles choses. Vous gagnez les avantages suivants :

- Vous gagnez la maîtrise d'une compétence de votre choix, la maîtrise d'un outil de votre choix et vous apprenez à parler couramment un langage de votre choix.
- Choisissez une compétence que vous maîtrisez. Vous en gagnez l'expertise, ce qui signifie que votre bonus de maîtrise est doublé à chaque fois que vous faites un test de caractéristique qui y fait appel. La compétence que vous choisissez ne doit pas déjà bénéficier d'une aptitude qui, comme expertise, double votre bonus de maîtrise.

Téléportation féerique

Prérequis : Elfe (haut-elfe)

Vous avez étudié les connaissances des hauts-elfes et avez découvert comment utiliser des pouvoirs féeriques que peu d'autres elfes savent manier, à l'exception de vos cousins éladrins. En faisant appel à vos origines féeriques, vous pouvez brièvement traverser la Féérie pour vous rendre plus rapidement d'un endroit à l'autre. Vous gagnez les avantages suivants.

- Votre valeur d'Intelligence ou de Charisme augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Vous apprenez à parler, à lire et à écrire en sylvestre.
- Vous apprenez le sort *pas brumeux* et vous pouvez le lancer une fois sans dépenser d'emplacement de sort. Vous pouvez de nouveau le lancer ainsi après avoir terminé un court ou long repos. Votre caractéristique d'incantation pour ce sort est l'Intelligence.

Trapu mais agile

Prérequis : Nain ou race de Petite taille

Vous êtes incroyablement agile pour quelqu'un de votre race. Vous gagnez les avantages suivant :

- Votre valeur de Force ou de Dextérité augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- Votre vitesse au sol augmente de 1,50 mètre.
- Vous gagnez la maîtrise de la compétence Acrobaties ou Athlétisme (à vous de choisir).
- Vous êtes avantagé à tous les tests de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobaties) que vous faites pour échapper à une étreinte.

Vigueur naine

Prérequis : Nain

Le sang des héros nains coule dans vos veines. Vous gagnez les avantages suivants :

- Votre valeur de Constitution augmente de 1, jusqu'à un maximum de 20.
- À chaque fois que vous choisissez l'action esquiver pendant un combat, vous pouvez dépenser un dé de vie pour vous soigner. Lancez le dé, ajoutez votre modificateur de Constitution au résultat obtenu, et regagnez un nombre de points de vie égal au total (avec un minimum de 1).





Chapitre 2

Les outils du maître du donjon

C'EST À VOUS, EN TANT QUE MAÎTRE DU DONJON, qu'il revient de superviser les parties et de tisser avec eux l'histoire que vivent vos joueurs. C'est vous qui maintenez tout en ordre et ce chapitre vous est dédié. Il vous propose de nouvelles règles optionnelles, ainsi que quelques outils affinés pour créer et diriger aventures et campagnes. C'est un complément aux conseils et outils du *Guide du Maître du Donjon*.

Ce chapitre commence par des règles optionnelles conçues pour vous aider à gérer plus facilement certaines parties du jeu et explore ensuite en profondeur divers sujets en grande partie liés à la manière dont vous créez et présentez vos aventures (la construction des rencontres, les rencontres aléa-toires, les pièges, les objets magiques et les intermèdes).

Le contenu de ce chapitre est là pour vous faciliter la vie, n'hésitez donc pas à ignorer tout ce qui ne vous aide pas et à personnaliser les éléments que vous comptez utiliser. Les règles sont au service de votre personne et du jeu que vous su-pervisez, alors comme toujours : à vous de vous les approprier.

Les effets simultanés

En cours de jeu, la plupart des effets se produisent les uns après les autres, selon un ordre que déterminent le MD ou les règles. Mais il arrive parfois que des effets se produisent en même temps, en particulier au début ou à la fin du tour d'une créature. Si deux choses ou plus se produisent simultanément lors du tour d'un personnage ou d'un monstre, c'est à la personne (joueur ou MD) qui contrôle la créature de décider dans quel ordre ces choses se produisent. Par exemple, si deux effets arrivent à la fin du tour d'un personnage joueur, c'est à son joueur de déci-der lequel fait effet avant l'autre.

Les chutes

Les chutes de haut représentent un risque significatif pour les aventuriers comme pour leurs adversaires. La règle du *Manuel des Joueurs* est simple : à la fin de la chute, vous recevez 1d6 dégâts contondants par tranche de 3 mètres de chute, pour un maximum de 20d6. De plus, vous vous retrouvez à terre, à moins que vous n'arriviez à éviter les dégâts de chute d'une manière ou d'une autre. Voici deux règles optionnelles venant étoffer cette règle très simple.

La durée de la chute

Les règles de chute supposent que la créature parcourt immédiatement toute la distance de chute dès qu'elle tombe. Mais que se passe-t-il si elle se trouve à très haute altitude au moment de la chute ? Sur un griffon ou dans un dirigeable ? D'un point de vue réaliste, une telle chute dure plus de quelques secondes et se prolonge au-delà de la fin du tour lors duquel la créature tombe. Si vous voulez représenter au mieux la durée d'une chute de haute altitude, nous vous proposons la règle optionnelle suivante.

Quand vous chutez d'une hauteur vertigineuse, vous tombez instantanément de 150 mètres. Si vous chutez toujours au tour suivant, vous descendez encore de 150 mètres à la fin de ce tour. Répétez cela jusqu'à la fin de la chute, soit parce que vous vous êtes écrasé au sol, soit parce que vous vous êtes arrêté autrement.

Les chutes et les créatures volantes

Une créature volante tombe si elle est jetée à terre en plein vol, si sa vitesse est réduite à 0 mètre ou si elle se retrouve incapable de bouger, à moins qu'elle ne pratique le vol stationnaire ou soit maintenue dans les airs par magie, comme avec *vol*.

Si vous pensez qu'une créature volante devrait avoir plus de chances de survivre à une chute que les autres, utilisez la règle suivante : soustrayez la vitesse de vol actuelle de la créature de la distance sur laquelle elle choit avant de calculer les dégâts de chute. Cette règle est bien utile pour une créature volante jetée à terre, mais encore consciente et dotée sur le moment d'une vitesse de vol supérieure à 0 mètre. La règle représente la créature en train de battre furieusement des ailes ou de prendre des mesures similaires pour ralentir sa chute.

Si vous utilisez les règles de durée de chute de la section précédente, une créature volante descend de 150 mètres lors de son tour si elle chute, comme les autres, mais si elle commence un tour ultérieur dans l'état à terre alors qu'elle continue de tomber, elle peut arrêter sa chute à son tour en dépensant la moitié de sa vitesse de vol pour se relever de l'état à terre (comme si elle se remettait debout au beau milieu des airs).

Le sommeil

Comme dans le monde réel, les personnages de D&D passent de nombreuses heures à dormir, souvent lors d'un long repos. La plupart des monstres ont eux aussi besoin de dormir. Quand une créature dort, elle se trouve dans l'état inconscient. Voici quelques règles pour étoffer ces bases.

Réveiller quelqu'un

Une créature qui dort d'un sommeil naturel (contrairement à un sommeil provoqué par la magie ou une drogue) se réveille si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise une action pour la secouer ou la gifler. Un bruit soudain et retentissant, comme un hurlement, un coup de tonnerre ou le son d'une cloche, réveille aussi une créature dormant d'un sommeil naturel.

Les murmures ne dérangent pas le sommeil d'une créature, à moins qu'elle ne dispose d'une valeur passive de Sagesse (Perception) de 20 ou plus et que les auteurs des chuchotements se trouvent dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. Une conversation à volume ordinaire réveille le dormeur si l'environnement est par ailleurs silencieux (pas de vent, de chants d'oiseaux ou de criquets, de bruits dans une rue, etc.) et que le dormeur a une valeur passive de Sagesse (Perception) de 15 ou plus.

Dormir en armure

Un sommeil en armure légère n'a pas d'effet néfaste sur le dormeur, par contre, ce dernier ne récupère pas correctement s'il porte une armure intermédiaire ou lourde lors d'un long repos.

Si vous terminez un long repos en ayant dormi avec une armure intermédiaire ou lourde, vous récupérez seulement un quart des dés de vie dépensés (un dé au minimum). Si vous avez au moins un niveau d'épuisement, le repos ne le réduit pas.

Se passer de long repos

Il n'est jamais obligatoire de prendre un long repos, mais le manque de sommeil n'est pas sans conséquence. Utilisez les règles suivantes si vous voulez appliquer les effets du manque de sommeil sur les personnages et les créatures.

À chaque fois que vous terminez une période de 24 heures sans avoir achevé un long repos, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sans quoi vous souffrez d'un niveau d'épuisement.

Si vous restez plusieurs jours sans dormir, il est de plus en plus difficile de combattre la fatigue. Après les premières 24 heures, le DD du jet de sauvegarde augmente de 5 par période de 24 heures consécutive passée sans long repos. Le DD revient à 10 dès que vous avez terminé un long repos.

Les armes en adamantium

L'adamantium est un métal extrêmement solide que l'on trouve dans les météorites et quelques veines de minerai extraordinaires. En plus de servir à la fabrication d'*armures en adamantium*, ce métal sert aussi à façonner des armes.

Les armes et les munitions en adamantium pur ou plaqué sont particulièrement efficaces pour casser des objets. Quand l'une d'elles touche un objet, ce coup est toujours un coup critique.

La version en adamantium d'une arme ou d'un paquet de dix munitions coûte 500 po de plus que la version standard, que l'arme ou la munition soit en adamantium pur ou plaqué.

Faire un nœud

Les règles sont volontairement très libres vis-à-vis des tâches ordinaires comme faire un nœud, mais il est parfois important de savoir si un nœud est bien fait, lors d'une scène dramatique où quelqu'un tente de défaire un nœud ou de se libérer de ses liens par exemple. Voici une règle optionnelle pour déterminer l'efficacité d'un nœud.

La créature qui fait le nœud fait un test d'Intelligence (Escamotage) lorsqu'elle le noue. Le total du test devient le DD de la tentative pour défaire le nœud avec un test d'Intelligence (Escamotage) ou pour se glisser hors des liens avec un test de Dextérité (Acrobaties).

Cette règle associe volontairement l'Escamotage à l'Intelligence au lieu de la Dextérité. C'est un exemple d'application de la règle Variante : compétences asso-ciées à différentes caractéristiques, dans le chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*.

La maîtrise des outils

La maîtrise d'un outil est un excellent moyen de mettre en valeur l'historique et les talents d'un personnage. En revanche, en cours de partie, l'utilisation des outils fait sou-vent doublon avec celle des compétences et on peut parfois se poser la question quant à savoir laquelle utiliser. Cette section propose plusieurs manières d'utiliser les outils.

Association d'outils et de compétences

Les applications des outils sont plus spécifiques que celles des compétences. La compétence Histoire s'applique à tous les événements du passé, tandis qu'un outil comme du matériel de contrefaçon sert à fabriquer des faux et rien d'autre. Alors pourquoi un personnage ayant l'occasion d'acquérir l'un ou l'autre opterait-il pour la maîtrise d'un outil plutôt que d'une compétence ?

Pour rendre les outils plus attractifs, vous pouvez utiliser les méthodes que voici.

Avantage. Si un personnage peut utiliser un outil et une compétence lors d'un test et qu'il maîtrise les deux, il est avantagé sur le test. Ce simple bénéfice peut grandement pousser un joueur à choisir une maîtrise d'outil. Dans les descriptions d'outils qui suivent, cet avantage s'exprime souvent sous forme d'informations supplémentaires (ou de quelque chose d'approchant), ce qui se traduit par des chances de réussites plus élevées lors du test.

Bénéfice supplémentaire. Vous pouvez aussi donner un bénéfice supplémentaire à un personnage qui réussit un test en disposant d'une maîtrise de compétence et d'outil appropriée. Il peut s'agir d'informations plus détaillées ou de reproduire les effets d'un autre test réussi. Prenons l'exemple d'un personnage maîtrisant les outils de maçon qui réussit un test de Sagesse (Perception) pour découvrir une porte secrète dans un mur de pierre. Non seulement le personnage repère la porte, mais vous décidez que, comme le personnage maîtrise les outils adaptés, il réussit en plus automatiquement un test d'Intelligence (Investigation) pour déterminer comment ouvrir la porte.

La description des outils

Les sections suivantes détaillent les outils présentés dans le *Manuel des Joueurs* et proposent quelques conseils pour les utiliser dans une campagne.

Composition. Le premier paragraphe de chaque description détaille la composition de chaque ensemble de matériaux ou d'outils. Un personnage qui maîtrise un outil sait se servir de tous les éléments qui le composent.

Compétences. Chaque outil donne un avantage lorsqu'on l'utilise avec une certaine compétence, à condition de maîtriser l'usage des deux. En tant que MD, c'est à vous d'autoriser un personnage à effectuer un test avantagé avec la compétence indiquée. Les paragraphes commençant avec le nom d'une compétence évoquent ces possibilités. Dans chacun d'eux, les avantages s'appliquent uniquement à une personne maîtrisant l'outil concerné, pas à toute personne qui le manipule.

En ce qui concerne les compétences, le système est relativement abstrait au niveau de ce que représente la maîtrise d'un outil. Il suppose qu'un personnage maîtrisant un outil a appris des facettes du métier ou de la spécialité associée qui ne font pas forcément usage de l'outil.

De plus, vous pouvez donner des informations supplémentaires ou ajouter un bénéfice à l'issue du test de compétence. Le texte donne des exemples et des idées si cela s'avère pertinent.

Utilisation spéciale. La maîtrise d'un outil s'accompagne généralement d'un bénéfice particulier sous forme d'utilisation spéciale, comme décrit dans ce paragraphe.

Exemples de DD. À la fin de chaque section, une table donne la liste des activités que l'outil permet de pratiquer et propose des DD pour les tests de caractéristiques associés.

Accessoires de déguisement

Outils parfaits pour qui veut duper autrui, les accessoires de déguisement permettent à leur utilisateur d'endosser une fausse identité.

Composition. Les accessoires de déguisement comprennent des cosmétiques, de la teinture capillaire, de petits accessoires et quelques habits.

Supercherie. Le déguisement améliore parfois la crédibilité des mensonges.

Intimidation. Avec le bon déguisement, vous paraissez plus effrayant, que vous tentiez de terrifier quelqu'un en passant pour la victime d'une épidémie ou d'intimider un groupe de voyous en vous faisant passer pour un gros dur.

Représentation. Les spectateurs apprécient parfois mieux une représentation si elle s'accompagne du déguisement idoine, mais ce dernier doit être spécialement conçu pour générer la réaction escomptée.

Persuasion. Les gens ont tendance à se fier aux personnes en uniforme. Si vous vous déguisez en représentant de l'ordre, vos efforts de persuasion seront sûrement plus efficaces.

Créer un déguisement. Vous pouvez fabriquer un déguisement lors d'un long repos. Une fois créé, il vous faut 1 minute pour l'enfiler. Vous ne pouvez transporter qu'un seul déguisement à la fois, sans quoi vous risquez d'attirer une attention malvenue, à moins de disposer d'un *sac sans fond* ou d'une méthode similaire pour les dissimuler. Chaque déguisement pèse 500 grammes.

En d'autres circonstances, il faut 10 minutes pour fabriquer un déguisement apportant des changements mineurs à votre apparence et 30 minutes s'il apporte des changements plus importants.

Les accessoires de déguisement

Activité	DD
Cache des blessures ou des marques distinctives	10
Remarquer que quelqu'un porte un déguisement	15
Imiter l'apparence d'un humanoïde	20

Boîte de jeux

La maîtrise d'une boîte de jeux s'applique à un type de jeux, comme le jeu des dragons ou les jeux de hasard utilisant des dés.

Composition. La boîte de jeu contient tous les accessoires nécessaires pour faire une partie du ou des jeux concernés, comme un jeu de cartes complet ou un plateau de jeu et des pions.

Histoire. Votre maîtrise du jeu inclut des connaissances sur son histoire, ainsi que sur les événements importants auxquels il est associé et les personnalités éminentes qui le pratiquaient.

Perspicacité. On comprend souvent mieux la personnalité de quelqu'un en jouant avec lui, ce qui aide à discerner le mensonge de la vérité et à déchiffrer son humeur.

Escamotage. L'Escamotage est une compétence bien pratique pour tricher au jeu, car elle vous permet d'échanger des jetons, d'escamoter des cartes ou de modifier le résultat d'un jet de dé. De plus, une cible captivée par les mouvements adroits de son adversaire de jeu fait une proie idéale pour les pickpockets.

Les boîtes de jeux

Activité	DD
Surprendre un joueur en train de tricher	15
Mieux comprendre la personnalité de son adversaire	15

Instruments de musique

Maîtriser un instrument de musique veut dire que vous connaissez les techniques permettant d'en jouer. Vous connaissez également quelques chansons que l'on joue souvent avec votre instrument.

Histoire. Votre expertise vous aide à vous souvenir de connaissances associées à votre instrument.

Représentation. Votre capacité à donner une belle représentation s'améliore lorsque vous y intégrez votre instrument.

Composer une mélodie. Vous pouvez composer un nouvel air accompagné de nouvelles paroles pour votre instrument lors d'un long repos. Cela peut vous servir à impressionner un noble ou à répandre une rumeur scandaleuse sur un air entraînant.

Les instruments de musique

Activité	DD
Identifier un air	10
Improviser un air	20

Instruments de navigateur

La maîtrise des instruments de navigateur vous aide à déterminer votre itinéraire en observant les étoiles. Elle vous aide aussi à comprendre les cartes et à développer votre sens de l'orientation.

Composition. Les instruments de navigateur comprennent un sextant, une boussole, un compas, une règle, du parchemin, de l'encre et une plume.

Survie. La maîtrise des instruments de navigateur vous aide à éviter de vous perdre et à deviner l'emplacement le plus probable pour une route ou un village.

Repérage. Grâce à des mesures précises, vous déterminez votre position sur une carte nautique et l'heure de la journée.

Les instruments de navigateur

Activité	DD
Définir un itinéraire	10
Trouver sa position sur une carte nautique	15

Matériel d'alchimiste

Le matériel d'alchimiste permet à un personnage de préparer des décoctions fort utiles, comme de l'acide ou du feu grégeois.

Composition. Le matériel d'alchimiste se compose de deux béchers en verre, d'un support en métal permettant de poser un bécher sur une flamme nue, d'un mélangeur en verre, d'un petit mortier et son pilon et d'une bourse d'ingrédients alchimiques ordinaires, comprenant entre autres du sel, de la limaille de fer et de l'eau purifiée.

Arcanes. La maîtrise du matériel d'alchimiste vous permet d'obtenir des informations supplémentaires sur les tests d'Arcanes impliquant des potions ou des objets similaires.

Investigation. Lorsque vous inspectez une zone en quête d'indices, la maîtrise du matériel d'alchimiste vous permet d'obtenir des informations supplémentaires sur les substances chimiques ou autres qui ont été utilisées dans la zone du test.

Artisanat alchimique. Vous pouvez utiliser cette maîtrise pour créer des objets alchimiques. Un personnage peut dépenser de l'argent pour rassembler des matières premières, d'un poids de 500 grammes par 50 po. Le MD peut avantager le personnage lors d'un test avec la compétence indiquée. Lors d'un long repos, vous pouvez utiliser le matériel d'alchimiste pour fabriquer une dose d'acide, de feu grégeois, d'antidote, de parfum, d'huile ou de savon. Soustrayez la moitié de la valeur de l'objet créé de la valeur totale des matières premières alchimiques que vous possédez.

Le matériel d'alchimiste

Activité	DD
Créer un épais nuage de fumée	10
Identifier un poison	10
Identifier une substance	15
Allumer un feu	15
Neutraliser de l'acide	20

Matériel d'empoisonneur

Le matériel d'empoisonneur est l'une des ressources favorites des voleurs, des assassins et d'autres individus impliqués dans des affaires douteuses. Il permet de créer des poisons à partir de diverses matières et de les appliquer. La connaissance des poisons aide aussi à soigner leurs victimes.

Composition. Le matériel d'empoisonneur comprend des fioles de verre, un pilon et un mortier, des produits chimiques et un agitateur en verre.

Histoire. Votre formation d'empoisonneur vous aide à vous souvenir de faits en rapport avec des empoisonnements célèbres.

Investigation, Perception. Vous avez l'habitude de manipuler les poisons avec précaution, ce qui vous aide lorsque vous inspectez des objets empoisonnés ou tentez de trouver un indice suite à un événement impliquant du poison.

Médecine. Lorsque vous soignez la victime d'un empoisonnement, vos connaissances vous aident à trouver le meilleur traitement.

Nature, Survie. En travaillant avec les poisons, vous avez appris quelles plantes et quels animaux sont venimeux ou empoisonnés.

Manipulation des poisons. Votre maîtrise vous permet de manipuler et d'appliquer un poison sans risque de vous y exposer.

Le matériel d'empoisonneur

Activité	DD
Repérer un objet empoisonné	10
Déterminer les effets d'un poison	20

Matériel d'herboriste

La maîtrise du matériel d'herboriste vous permet d'identifier les plantes et de récupérer leurs éléments utiles en toute sécurité.

Composition. Le matériel d'herboriste comprend des sacoches pour stocker les herbes, un sécateur et des gants de cuir pour récolter les plantes, un pilon et un mortier et plusieurs bocaux en verre.

Arcanes. Vos connaissances sur la nature et l'utilisation des plantes vous aident lors des études magiques traitant des plantes et lorsque vous tentez d'identifier une potion.

Investigation. Lorsque vous inspectez une zone envahie de végétation, votre maîtrise vous aide à repérer des détails et des indices que les autres gens rateraient sûrement.

Médecine. Votre maîtrise de l'herboristerie vous aide à traiter les maladies et les blessures en améliorant vos méthodes de traitement par les plantes médicinales.

Nature et survie. Lorsque vous voyagez dans les étendues sauvages, vos talents d'herboriste vous aident à identifier les plantes et les sources de nourriture que d'autres risqueraient de rater.

Identification des plantes. Vous identifiez la plupart des plantes très rapidement grâce à leur odeur et leur apparence.

Le matériel d'herboriste

Activité	DD
Trouver des plantes	15
Identifier un poison	20

Matériel de brasseur

Le brassage est l'art de fabriquer de la bière. Non seulement cela sert à préparer un breuvage alcoolisé, mais le processus nécessite aussi de purifier de l'eau. Il faut des semaines pour que la fermentation se déroule, mais le travail ne demande que quelques heures.

Composition. Le matériel de brassage comprend une grande cuve de verre, du houblon, un siphon et plusieurs mètres de tuyaux.

Histoire. La maîtrise du matériel de brassage vous donne des informations supplémentaires sur les tests d'Intelligence (Histoire) concernant des événements où l'alcool a joué un rôle important.

Médecine. La maîtrise de cet outil vous rend plus compétent lorsque vous traitez quelqu'un souffrant d'ébriété avancée ou lorsque vous utilisez de l'alcool pour atténuer la douleur.

Persuasion. Une boisson forte peut adoucir le cœur le plus endurci. La maîtrise du matériel de brasseur peut vous aider à amadouer quelqu'un avec de l'alcool, en le faisant boire juste ce qu'il faut pour adoucir son humeur.

Eau potable. Votre connaissance du processus de brassage vous permet de purifier une eau qui serait imbuvable sans cela. Lors d'un long repos, vous pouvez purifier jusqu'à 24 litres d'eau, mais 4 seulement lors d'un court repos.

Le matériel de brasseur

Activité	DD
Détecter du poison ou des impuretés dans une boisson	10
Identifier de l'alcool	15
Ignorer les effets de l'alcool	20

Matériel de calligraphie

La calligraphie convertit l'écriture en un art délicat et esthétique. Un calligraphe produit un texte agréable à regarder en utilisant un style difficile à imiter. Son matériel lui permet aussi d'examiner une écriture et de déterminer si elle est authentique, car lors de sa formation, il a passé des heures à étudier divers styles d'écriture et à les reproduire.

Composition. Le matériel de calligraphie comprend de l'encre, une dizaine de feuilles de parchemin et trois plumes.

Arcanes. La calligraphie n'est pas d'une grande aide pour déchiffrer des écrits magiques, mais la maîtrise des outils de calligraphie aide à identifier l'auteur d'un écrit de nature magique.

Histoire. La maîtrise de la calligraphie peut augmenter les bénéfices tirés de l'analyse ou de l'étude d'écrits antiques, de parchemins ou d'autres textes, y compris des runes gravées dans la pierre ou des messages inclus dans des fresques ou d'autres décorations.

Déchiffrer une carte au trésor. La maîtrise de cet objet vous rend expert dans l'étude des cartes. Vous pouvez faire un test d'Intelligence pour déterminer l'âge d'une carte, savoir si elle cache des messages secrets, etc.

Le matériel de calligraphie

Activité	DD
Identifier l'auteur d'un écrit non magique	10
Déterminer l'état d'esprit de l'auteur	15
Repérer un texte contrefait	15
Imiter une signature	20

Matériel de contrefaçon

Il faut du matériel de contrefaçon pour imiter des documents et reproduire plus facilement une signature ou un sceau personnel.

Composition. Le matériel de contrefaçon comprend diverses encres, divers papiers et parchemins, quelques plumes, des sceaux et de la cire à cacheter, de la feuille d'or et d'argent et des outils de précision pour sculpter de la cire fondue de manière à imiter un sceau.

Arcanes. Vous pouvez utiliser le matériel de contrefaçon avec la compétence Arcanes pour déterminer si un objet est réellement magique ou non.

Supercherie. Un faux de bonne qualité, comme des papiers certifiant votre statut de noble ou des écrits vous garantissant un sauf-conduit, peut ajouter de la crédibilité à un mensonge.

Histoire. Il est plus facile de créer de faux documents historiques ou de déterminer l'authenticité d'un document antique en utilisant votre connaissance de l'histoire en conjonction avec du matériel de contrefaçon.

Investigation. Quand vous examinez un objet, il est plus facile de déterminer comment il a été fabriqué et de savoir s'il est authentique si vous maîtrisez le matériel de contrefaçon.

Les autres outils. Vos faux sont encore plus crédibles si vous maîtrisez d'autres outils. Par exemple, vous pouvez allier la maîtrise du matériel de contrefaçon et des outils de cartographe pour créer une carte factice.

Contrefaçon rapide. Vous pouvez créer un faux document d'au plus une page de long lors d'un court repos. Lors d'un long repos, le document peut faire au maximum quatre pages. Faites un test d'Intelligence en utilisant le matériel de contrefaçon pour déterminer le DD du test d'Intelligence (Investigation) qu'autrui devra faire pour remarquer qu'il s'agit d'un faux.

Le matériel de contrefaçon

Activité	DD
Imiter une écriture	15
Reproduire un cachet de cire	20

Matériel de peintre

La maîtrise du matériel de peintre représente la capacité à peindre et dessiner qui s'accompagne de connaissances sur l'histoire de l'art susceptibles de vous aider lorsque vous examinez une œuvre d'art.



Composition. Le matériel de peintre comprend un chevalet, des toiles, des pinceaux, des peintures, des fusains et une palette.

Arcanes, Histoire, Religion. Votre expertise vous aide à découvrir toutes sortes d'informations liées à une œuvre d'art, comme les propriétés magiques d'une peinture ou les origines d'une curieuse fresque découverte dans un donjon.

Investigation, Perception. Lorsque vous inspectez une peinture ou une œuvre d'art visuelle similaire, votre connaissance des techniques de création de telles œuvres vous donne des informations complémentaires.

Peindre et dessiner. Vous pouvez créer une œuvre d'art simple lors d'un court ou long repos. Bien qu'elle manque de précision, elle peut représenter une image ou une scène ou bien être une copie d'une autre.

Le matériel de peintre

Activité	DD
Peindre un portrait fidèle	10
Créer une peinture avec un message caché	20

Outils de bricoleur

Les outils de bricoleur sont conçus pour vous permettre de réparer nombre d'objets courants. Vous ne pouvez pas fabriquer grand-chose avec, mais vous pouvez raccommoder des habits déchirés, affûter une lame émoussée ou réparer une cotte de mailles ébréchée.

Composition. Les outils de bricoleur comprennent des outils manuels, du fil, des aiguilles, une pierre à aiguiser, des bouts de tissu et de cuir et un petit pot de colle.

Histoire. Vous déterminez l'âge et l'origine des objets, même s'il n'en reste que quelques débris.

Investigation. Quand vous inspectez un objet endommagé, vous apprenez comment il a été abîmé et depuis combien de temps.

Réparation. Vous rendez 10 points de vie à un objet par heure de travail. Vous devez avoir accès aux matériaux bruts requis pour réparer l'objet. Pour les objets métalliques, vous devez disposer d'une flamme nue assez chaude pour rendre le métal malléable.

Les outils de bricoleur

Activité	DD
Réparer temporairement un objet hors d'état	10
Réparer un objet en moitié moins de temps que la normale	15
Improviser un objet temporaire en utilisant des matériaux de récupération	20

Outils de cartographe

En utilisant des outils de cartographe, vous pouvez dessiner des cartes précises pour faciliter vos voyages et ceux d'autrui. Ces cartes peuvent se présenter à grande échelle et représenter des chaînes de montagnes ou prendre la forme de diagrammes montrant la disposition d'un étage d'un donjon.

Composition. Les outils de cartographe comprennent une plume, de l'encre, du parchemin, un compas, un pied à coulisse et une règle.

Arcanes, Histoire, Religion. Lorsque vous utilisez ces compétences, vos connaissances des cartes et des lieux vous donnent des informations plus détaillées. Vous pouvez par exemple repérer un message secret sur une carte, déterminer la date de création de la carte pour savoir si la géographie des lieux a changé depuis, etc.

Nature. Votre familiarité avec la géographie physique vous aide à répondre aux questions relatives au terrain qui vous entoure et à percer ses mystères.

Survie. Vos connaissances géographiques vous aident à trouver un chemin menant à la civilisation, à deviner où trouver une ville ou un village et à éviter de vous perdre. Vous avez étudié tant de cartes que vous savez parfaitement comment les routes commerciales évoluent et sur quels sites géographiques les villages se développent.

Dessiner une carte. Lorsque vous voyagez, vous pouvez dessiner une carte en cours de route, en plus de vos autres activités.

Les outils de cartographe

Activité	DD
Déterminer l'âge et l'origine d'une carte	10
Estimer la direction et la distance d'un point de repère	15
Déterminer si une carte est fausse	15
Remplir une zone manquante sur une carte	20

Outils de charpentier

Les talents de charpentier permettent à un personnage de construire des structures de bois. Le charpentier sait construire une maison, une hutte, un placard en bois et d'autres objets similaires.

Composition. Les outils de charpentier comprennent une scie, un marteau, des clous, une hachette, une équerre, une règle, une herminette, un rabot et un ciseau.

Histoire. La maîtrise de ces outils vous permet d'identifier l'utilité et l'origine de bâtiments en bois et d'autres objets de bois de grande taille.

Investigation. Vous obtenez des informations supplémentaires lorsque vous inspectez un lieu comprenant des structures en bois, car vous connaissez les astuces de construction permettant de dissimuler une zone.

Perception. Vous repérez les irrégularités dans les murs de bois et les parquets, ce qui vous aide à déceler les pièges et les passages secrets.

Discrétion. Vous repérez rapidement les points faibles d'un parquet, ce qui vous aide à éviter les zones qui craquent dès qu'on pose le pied dessus.

Fortifications. Avec une minute de travail et quelques matières premières, vous rendez une porte ou une fenêtre plus difficile à enfoncer. Augmentez de 5 le DD pour l'ouvrir.

Abri temporaire. Lors d'un long repos, vous pouvez construire un appentis ou un abri similaire pour mettre votre groupe au sec et à l'ombre pour la durée du repos. Comme cet abri a été construit à la va-vite avec le bois à disposition, il s'effondre au bout de 1d3 jours.

Les outils de charpentier

Activité	DD
Construire une structure en bois simple	10
Concevoir une structure en bois complexe	15
Trouver un point faible dans un mur de bois	15
Démanteler une porte	20

Outils de cordonnier

Le métier de cordonnier peut sembler trop humble pour un aventurier, mais une bonne paire de bottes aidera toujours un personnage à traverser les étendues sauvages ou le plus redoutable des donjons.

Composition. Les outils de cordonnier comprennent un marteau, un poinçon, un couteau, un pied de cordonnier, des pinces coupantes, du cuir et du fil.

Arcanes, Histoire. Vos connaissances en matière de chaussures vous aident à identifier les propriétés magiques des bottes enchantées et à deviner leur histoire.

Investigation. Les chaussures renferment un nombre étonnant de secrets. Vous pouvez apprendre où quelqu'un s'est rendu il y a peu en examinant l'usure et la poussière accumulée sur ses chaussures. Votre expérience en matière de réparation de chaussures vous aide à identifier d'où viennent les dégâts qu'elles ont reçus.

Entretien des chaussures. Vous pouvez réparer les chaussures de vos compagnons lors d'un long repos. Pendant les 24 prochaines heures, un maximum de six créatures de votre choix portant des chaussures travaillées par vos soins peuvent se déplacer jusqu'à 10 heures par jour sans faire de jet de sauvegarde contre l'épuisement.

Fabriquer un compartiment secret. Avec 8 heures de travail, vous pouvez ajouter un compartiment secret à une paire de chaussures. Il contient un objet d'au maximum 7,5 centimètres de long pour 2,5 de large et de haut. Faites un test d'Intelligence en utilisant votre maîtrise des outils pour déterminer le DD du test d'Intelligence (Investigation) à faire pour trouver le compartiment secret.

Les outils de cordonnier

Activité	DD
Déterminer l'âge et l'origine d'une chaussure	10
Trouver un compartiment secret dans le talon d'une botte	15

Outils de forgeron

Le matériel de forgeron vous permet de travailler le métal, de le chauffer pour modifier sa forme, réparer des dégâts ou transformer des lingots en objets utiles.

Composition. Le matériel de forgeron comprend des marteaux, des pinces, du charbon, des chiffons et une pierre à aiguiser.

Arcanes et Histoire. Votre expertise vous donne des informations complémentaires lorsque vous examinez des objets en métal, comme des armes.

Investigation. Vous repérez des indices et faites des déductions qui échappent à autrui lorsque votre investigation porte sur des armes, des armures ou d'autres objets métalliques.

Réparation. Si vous disposez de vos outils et d'une flamme nue assez chaude pour rendre le métal malléable, vous pouvez rendre 10 points de vie par heure de travail à un objet métallique endommagé.

Les outils de forgeron

Activité	DD
Affûter une lame émoussée	10
Réparer une armure	15
Briser un objet métallique non magique	15

Outils de joaillier

La maîtrise des outils de joaillier enseigne les techniques de base d'embellissement des gemmes et vous permet aussi d'identifier les pierres précieuses.

Composition. Les outils de joaillier comprennent une petite scie et un marteau, des pinces, des pinces coupantes et des limes.

Arcanes. La maîtrise des outils de joaillier étoffe vos connaissances sur les fameux usages mystiques des gemmes, ce qui est bien pratique lorsque vous faites un test d'Arcanes lié aux gemmes ou à un objet incrusté de pierreries.

Investigation. Lorsque vous inspectez des objets sertis de joyaux, votre maîtrise des outils de joaillier vous aide à repérer les indices qu'ils recèlent peut-être.

Identification des gemmes. Vous identifiez les gemmes et déterminez leur valeur au premier coup d'œil.

Les outils de joaillier

Activité	DD
Modifier l'apparence d'une gemme	15
Déterminer l'histoire d'une gemme	20

Outils de maçon

Les outils de maçon vous permettent de fabriquer des structures de pierre, dont des murs et des bâtiments en brique.

Composition. Les outils de maçon comprennent une truelle, une massette, un ciseau, des brosses et une équerre.

Histoire. Votre expertise vous aide à déterminer la date de construction d'un bâtiment ainsi que son utilité et vous donne une idée de qui l'a bâti.

Investigation. Vous obtenez des informations supplémentaires lorsque vous inspectez une zone contenant des structures de pierre.

Perception. Vous repérez les irrégularités dans les murs et sols de pierre, ce qui vous aide à déceler des trappes et des passages secrets.

Démolition. Vos connaissances en maçonnerie vous aident à repérer des points faibles dans les murs de brique. Vous infligez des dégâts doublés à ces structures avec vos attaques armées.

Les outils de maçon

Activité	DD
Percer un petit trou dans un mur de pierre	10
Trouver un point faible dans un mur de pierre	15

Outils de menuisier

Les outils de menuisier vous permettent de fabriquer des objets complexes en bois, comme des flèches ou des bibelots.

Composition. Les outils de menuisier se composent d'un couteau, d'une gouge et d'une petite scie.

Arcanes, Histoire. Votre expertise vous aide à examiner des objets de bois, comme des figurines ou des flèches.

Nature. Votre connaissance des objets de bois vous aide à examiner les arbres.

Réparation. Lors d'un court repos, vous pouvez réparer un unique objet en bois endommagé.

Fabrication de flèches. Lors d'un court repos, vous pouvez fabriquer jusqu'à cinq flèches ; lors d'un long repos, vous pouvez en fabriquer jusqu'à vingt. Vous devez disposer d'assez de bois pour cela.

Les outils de menuisier

Activité	DD
Créer une petite figurine de bois	10
Sculpter un motif complexe dans le bois	15

Outils de potier

Les outils de potier servent à créer divers objets en céramique, souvent des pots ou des récipients.

Composition. Les outils de potier comprennent une estèque, des mirettes, des aiguilles de potier, une raclette, un couteau et un compas.

Histoire. Votre expertise vous aide à identifier les objets en céramique et à déterminer leur date de création, ainsi que le lieu ou la culture d'origine probable de l'objet.

Investigation, Perception. Vous obtenez des informations supplémentaires lorsque vous inspectez un objet en céramique et découvrez des indices qu'autrui raterait en remarquant des irrégularités mineures.

Reconstruction. En observant des éclats de poterie, vous pouvez déterminer la forme originelle de l'objet intact et son utilité probable.

Les outils de potier

Activité	DD
Déterminer ce qu'un récipient a contenu	10
Créer un pot fonctionnel	15
Trouver le point faible d'un objet en céramique	20

Outils de souffleur de verre

Une personne maîtrisant les outils de souffleur de verre sait façonner le verre, mais aussi comment fabriquer des objets en verre selon différentes méthodes.

Composition. Les outils de souffleur de verre comprennent une canne de verrier, un marbre, des pinces et des moules. Vous aurez besoin d'une source de chaleur pour travailler le verre.



Arcanes, Histoire. Votre connaissance des techniques de travail du verre vous aide lorsque vous étudiez un objet en verre, comme une bouteille de potion ou des objets de verre contenus dans un trésor. Par exemple, vous pouvez examiner la manière dont une bouteille de potion en verre a été modifiée par son contenu pour déterminer les effets de la potion. (Une potion peut laisser un résidu, déformer le verre ou le tacher.)

Investigation. Quand vous étudiez une zone, vos connaissances vous aident s'il s'y trouve du verre brisé ou des objets en verre.

Identifier les faiblesses. Après une minute d'étude, vous identifiez le point faible d'un objet de verre. Les dégâts infligés à un objet au niveau de son point faible sont doublés.

Les outils de souffleur de verre

Activité	DD
Identifier l'origine du verre	10
Déterminer ce qu'un objet de verre a contenu	20

Outils de tanneur

Le savoir ne se limite pas au travail du cuir et porte aussi sur les peaux des animaux et leurs propriétés, ainsi que sur les armures de cuir et produits similaires.

Composition. Les outils de tanneur comprennent un couteau, un petit maillet, un couteau à parer, une alène, du fil et des morceaux de cuir.

Arcanes. Votre expertise en matière de travail du cuir vous aide lorsque vous inspectez des objets magiques en cuir, comme des bottes ou certaines capes.

Investigation. Vous obtenez des informations supplémentaires lorsque vous étudiez des objets en cuir ou des indices liés à ces objets grâce à votre connaissance du cuir, qui vous permet de repérer des détails que d'autres auraient négligés.

Identification des peaux. Lorsque vous observez une peau ou un objet en cuir, vous déterminez l'origine du cuir et les techniques spéciales utilisées pour le traiter. Vous différenciez par exemple un cuir tanné selon une méthode naine d'un cuir tanné selon une méthode halfeline.

Les outils de tanneur

Activité	DD
Modifier l'apparence d'un objet de cuir	10
Déterminer l'histoire d'un objet en cuir	20

Outils de tisserand

Les outils de tisserand vous permettent de créer des tissus et de les tailler pour en faire des habits.

Composition. Les outils de tisserand comprennent du fil, des aiguilles et du tissu. Vous savez comment utiliser un métier à tisser, mais cet objet est trop grand pour que vous puissiez le transporter.

Arcanes, Histoire. Votre expertise vous aide à examiner des objets en tissu, comme des capes et des robes.

Investigation. Grâce à votre connaissance du processus de création d'un objet en tissu, vous repérez des indices et tirez des conclusions qui échappent à autrui lorsque vous examinez des tapisseries, des tissus d'ameublement, des habits et d'autres objets tissés.

Réparation. Lors d'un court repos, vous pouvez réparer un unique objet en tissu endommagé.

Fabriquer des habits. Si vous disposez d'assez de tissu et de fil, vous pouvez créer des habits pour une créature lors d'un long repos.

Les outils de tisserand

Activité	DD
Changer l'utilité d'un tissu	10
Raccommoder un accroc dans un tissu	10
Fabriquer un vêtement	15

Outils de voleur

Les outils de voleur sont probablement les plus employés par les aventuriers et sont conçus pour crocheter les serrures et désamorcer les pièges. La maîtrise de ces outils s'accompagne de connaissances générales sur les pièges et les serrures.

Composition. Les outils de voleur comprennent une petite lime, des rossignols, un petit miroir monté sur un manche de métal, des peignes de crochetage et des pinces.

Histoire. Votre connaissance des pièges vous aide à répondre aux questions portant sur un lieu connu pour ses pièges.

Investigation et Perception. Vous repérez plus facilement les pièges, car vous avez appris à remarquer les signes trahissant communément leur présence.

Poser un piège. Vous installez les pièges aussi facilement que vous les désamorcez. Lors d'un court repos, vous pouvez créer un piège avec les objets dont vous disposez. Le total de votre test devient le DD des tentatives pour repérer ou désamorcer le piège. Ce dernier inflige des dégâts égaux à ceux des matériaux utilisés pour le fabriquer (comme du poison ou une arme) ou des dégâts égaux à la moitié du résultat de votre test, selon ce que le MJ estime le plus approprié.

Les outils de voleur

Activité	DD
Crocheter une serrure	Variable
Désamorcer un piège	Variable

Ustensiles de cuisinier

La vie d'aventurier est très dure, mais avec un cuisinier dans l'équipe, les repas seront bien meilleurs que les rations habituelles de biscuits de guerre et de fruits secs.

Composition. Les ustensiles de cuisinier comprennent une marmite en métal, des couteaux, des fourchettes, une cuillère à touiller et une louche.

Histoire. Votre connaissance des techniques culinaires vous permet d'évaluer les modèles sociaux qui ressortent des habitudes gastronomiques d'une société.

Médecine. Lorsque vous administrez un traitement, vous pouvez transformer tout remède amer ou acide en décoction délicieuse.

Survie. Quand vous cherchez de la nourriture dans la nature, vous parvenez à transformer ce que vous trouvez en repas nourrissant alors qu'autrui en serait incapable.

Préparation des repas. Lors d'un court repos, vous pouvez préparer un bon repas qui aidera vos camarades à reprendre des forces. Vous et un maximum de cinq autres créatures de votre choix récupérez un point de vie supplémentaire par dé de vie dépensé lors de ce court repos, à condition que vous ayez accès à vos ustensiles de cuisinier et à une quantité de nourriture suffisante.

Les ustensiles de cuisinier

Activité	DD
Préparer un repas ordinaire	10
Copier un repas	10
Repérer du poison ou des impuretés dans la nourriture	15
Préparer un repas gastronomique	15

Véhicules terrestres et aquatiques

La maîtrise des véhicules terrestres couvre nombre d'options, des carrosses aux houdahs en passant par les chariots et les charrettes, tandis que celle des véhicules aquatiques englobe tout ce qui sillonne les eaux. La maîtrise d'un véhicule donne les connaissances nécessaires pour le diriger, mais aussi pour l'entretenir et le réparer.

De plus, un personnage qui maîtrise les véhicules aquatiques sait tout ce que doit savoir un marin aguerri : des informations sur la mer et les îles, sur les nœuds, sur l'estimation des conditions météorologiques et de l'état de la mer, etc.

Arcanes. Quand vous étudiez un véhicule magique, cette maîtrise vous aide à découvrir des informations ou à déterminer comment le véhicule fonctionne.

Investigation, Perception. Lorsque vous inspectez un véhicule en quête d'indices ou d'informations cachées, votre maîtrise vous aide à repérer des éléments que d'autres n'auraient sûrement pas vus.

Utilisation d'un véhicule. Lorsque vous pilotez un véhicule, vous pouvez appliquer votre bonus de maîtrise à la CA de l'engin et à ses jets de sauvegarde.

Les véhicules

Activité	DD
Circuler en terrain accidenté ou en eaux agitées	10
Jauger l'état d'un véhicule	15
Prendre un tournant serré à grande vitesse	20

Les incantations

Cette section développe les règles d'incantation données dans le *Manuel des Joueurs* et le *Guide du Maître du Donjon*. Elle propose des clarifications et de nouvelles options.

Remarquer un lanceur de sorts à l'œuvre

De nombreux sorts s'accompagnent d'effets évidents : des explosions enflammées, des murs de glace, une téléporta-tion, etc. D'autres sorts, comme *charme-personne*, n'ont pas de signes visibles, audibles ou perceptibles, il y a donc de grandes chances que les gens qui ne sont pas affectés ne les remarquent pas. Comme le dit le *Player's Hanbook*, vous ignorez généralement qu'un sort a été lancé, à moins qu'il ne produise un effet notable.

Mais qu'en est-il de l'incantation en elle-même ? Quelqu'un peut-il remarquer qu'un individu lance un sort en sa présence ? Pour être perceptible, l'incantation doit présenter des composantes verbales, somatiques ou matérielles. Peu importe la forme de la composante matérielle, qu'il s'agisse d'un objet indiqué dans la description du sort, d'une sacoche à composantes ou d'un focaliseur d'incantation.

Si le lanceur peut se dispenser des composantes du sort (grâce à un pouvoir spécial comme le sort subtil de l'ensorceleur ou l'incantation innée de nombreuses créatures), l'in-cantation du sort est imperceptible. Si une incantation im-perceptible produit un effet perceptible, il est normalement impossible de déterminer qui a lancé le sort en l'absence d'indices supplémentaires.

Identifier un sort

Il arrive qu'un personnage veuille identifier un sort en cours d'incantation ou déjà lancé. Pour cela, il peut utiliser sa réaction pour identifier le sort pendant son incantation ou utiliser une action à son tour pour identifier le sort après son incantation.

Si le personnage perçoit l'incantation, l'effet du sort ou les deux, il peut faire un test d'Intelligence (Arcanes) lors de sa réaction ou de son action. Le DD est de 15 + niveau du sort. Si le sort est lancé comme un sort de classe et que le personnage est membre de cette classe, il est avantagé lors du test. Par exemple, si le lanceur de sorts lance un sort en tant que clerc, un autre clerc est avantagé lors de son test pour identifier le sort. Certains sorts ne sont pas associés à une classe lors de leur incantation, par exemple quand un monstre utilise incantation innée.

Le test d'Intelligence (Arcanes) symbolise le fait qu'il faut un esprit vif et une bonne connaissance de la théorie et de la pratique de l'incantation pour identifier un sort. Il en va de même pour un personnage aux capacités incantatoires basées sur la Sagesse ou le Charisme : ce n'est pas parce que vous êtes capable de lancer un sort que vous êtes doué pour comprendre précisément ce que fait autrui quand il lance un sort.

Les cibles de sort invalides

La description d'un sort précise ce que le lanceur peut viser : n'importe quel type de créature, une créature d'un certain type (humanoïde ou bête par exemple), un objet, une zone, le lanceur lui-même ou autre chose. Mais que se passe-t-il si le sort vise quelque chose qui n'est pas une cible valide ? Quelqu'un peut par exemple lancer *charme-personne* sur ce qu'il pense être un humanoïde

alors que sa cible est en réalité un vampire. Si cela se produit, suivez la règle suivante.

Si vous lancez un sort sur une créature ou une chose que ce sort ne peut pas affecter, il n'arrive rien à la cible, mais si vous avez utilisé un emplacement de sort lors de l'incantation, cet emplacement est dépensé. Si le sort n'a normalement pas d'effet sur une cible qui réussit un jet de sauvegarde, il semble que la cible invalide a réussi ce jet, même si elle n'a pas eu à le tenter (ce qui ne donne aucun indice sur la nature invalide de la cible). Sinon, vous sentez que le sort n'a rien fait à la cible.

Les zones d'effet sur un quadrillage

Le *Guide du Maître du Donjon* donne la règle succincte sui-vante pour utiliser une zone d'effet avec un quadrillage.

Choisissez une intersection entre les cases comme point d'origine de la zone d'effet, puis suivez les règles régissant le type de zone concernée (voir Les zones d'effet, au chapitre 10 du *Manuel des Joueurs*). Si une zone d'effet circulaire couvre au moins la moitié d'une case, elle affecte toute la case.

Cette règle fonctionne bien, mais demande quelques prises de décision sur le vif. Cette section propose donc deux alternatives pour déterminer l'emplacement exact d'une zone d'effet : la méthode avec un gabarit et celle avec des dés. Ces deux méthodes supposent que vous utilisez un quadrillage et des figurines. Comme les deux ne donnent pas forcément le même résultat en termes de cases affectées, il est déconseillé de les utiliser ensemble, il vaut mieux choisir celle que vos joueurs et vous trouvez la plus pratique et la plus intuitive.

La méthode avec un gabarit

La méthode avec un gabarit utilise des formes en deux dimensions pour représenter les diverses zones d'effet. L'objectif est de matérialiser précisément la longueur et la largeur de chaque zone sur le quadrillage, afin de savoir sans l'ombre d'un doute quelles créatures sont affectées. À vous de fabriquer les gabarits ou d'en trouver des tout prêts.

Fabriquer le gabarit. C'est très simple. Prenez un morceau de papier ou de bristol et découpez-y la forme de la zone d'effet désirée. 1,50 mètre de zone d'effet correspond à 2,5 centimètres sur le gabarit. Par exemple, la sphère de 6 mètres de rayon de la *boule de feu* a un diamètre de 12 mètres et se représente à l'aide d'un gabarit circulaire de 20 centimètres de diamètre.

Utiliser le gabarit. Pour utiliser le gabarit d'une zone d'effet, appliquez-le sur le quadrillage. Si le terrain est plat, posez-le directement dessus, sinon, tenez-le au-des-sus et notez quelles cases il recouvre en totalité ou en partie. Toute case partiellement recouverte est affectée par la zone d'effet. Si la figurine d'une créature se trouve dans une case affectée, la créature est prise dans la zone d'effet. Une case adjacente au bord du gabarit n'est pas comprise dans la zone, il faut qu'il la recouvre en partie ou en totalité.

Vous pouvez aussi utiliser cette méthode sans quadrillage. Dans ce cas, une créature se trouve dans la zone d'ef-fet si le gabarit recouvre tout ou partie de sa figurine.

Lorsque vous installez le gabarit, suivez les règles du *Manuel des Joueurs* pour positionner la zone d'effet associée. Si une zone d'effet telle qu'un cône ou une ligne part du lanceur de sorts, le gabarit doit s'étendre depuis sa figurine, orienté comme il le désire dans les limites qu'imposent les règles.

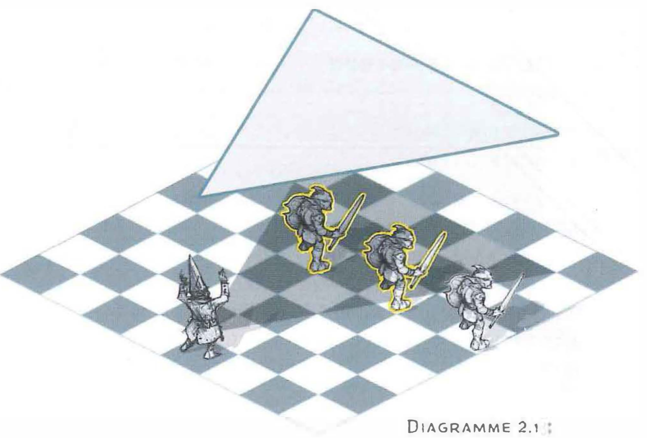


Diagramme 2.1 : gabarit de cône

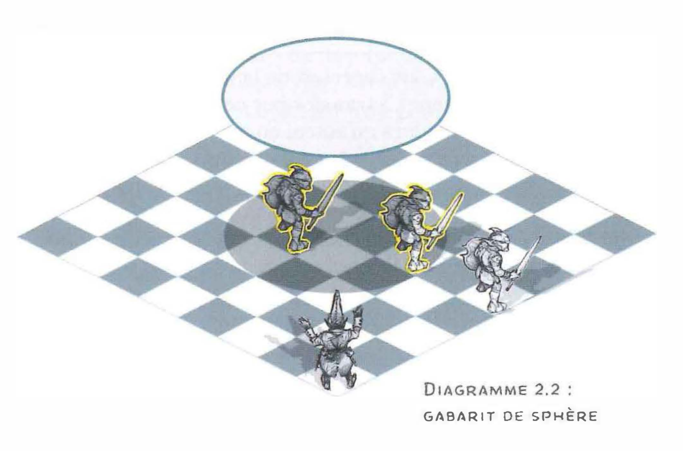


Diagramme 2.2 : gabarit de sphère

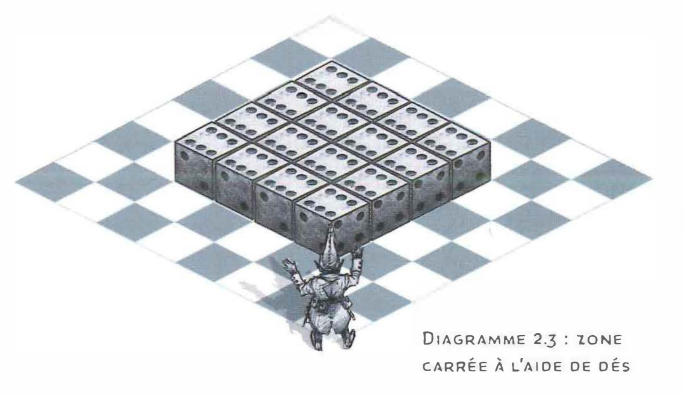


Diagramme 2.3 : zone carrée à l'aide de dés

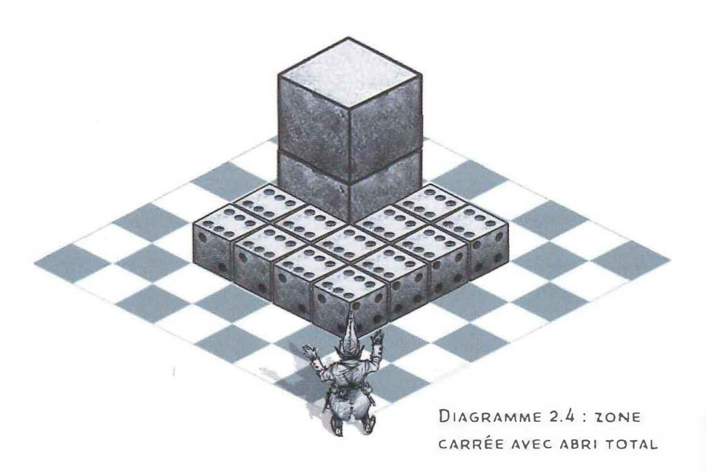


Diagramme 2.4 : zone carrée avec abri total

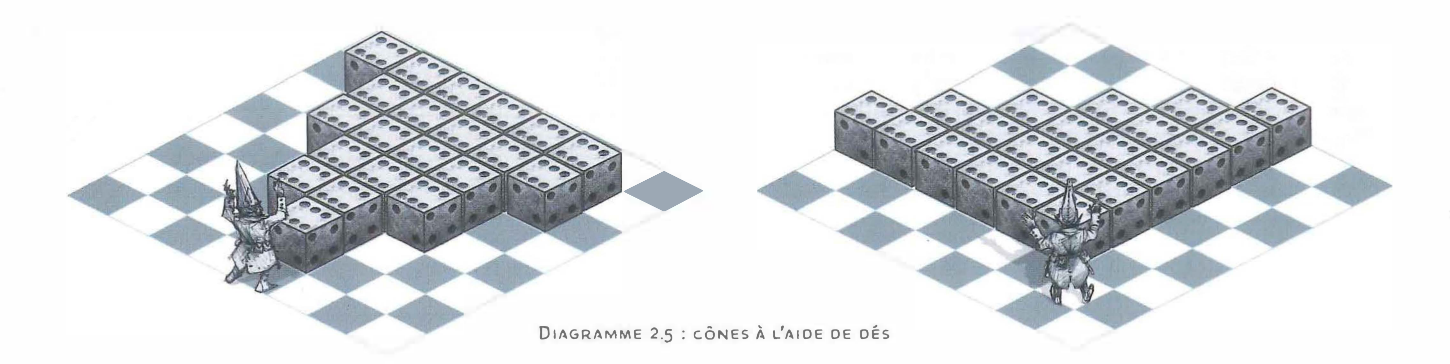


Diagramme 2.5 : cônes à l'aide de dés

Diagramme 2.6 : lignes à l'aide de dés

Les diagrammes 2.1 et 2.2 montrent la méthode du gabarit en action.

La méthode avec des dés

La méthode avec les dés est conçue pour rendre les zones d'effets tactiles et marrantes. Prenez quelques dés ou d'autres marqueurs qui vous serviront à représenter la zone d'effet.

Cette méthode ne donne pas une représentation fidèle des différentes zones d'effet, mais offre une version à bords carrés facile à transposer sur un quadrillage, comme expliqué dans les paragraphes qui suivent.

Utiliser les dés. Chaque case de 1,50 mètre de côté de la zone d'effet devient un dé ou un autre marqueur à placer sur le quadrillage. Chaque dé se place dans une case, pas à une intersection de lignes. Si un dé marqueur de la zone est posé dans une case, cette case est comprise dans la zone d'effet, c'est aussi simple que cela.

Les diagrammes 2.3 à 2.6 montrent cette méthode en action, avec des dés en guise de marqueurs.

Les cercles. Cette méthode représente toutes les zones en utilisant des carrés, une zone d'effet circulaire se retrouve donc découpée en carrés, qu'il s'agisse d'une sphère, d'un cylindre ou d'un rayon. Par exemple, une *colonne de flamme* de 3 mètres de rayon a donc un diamètre de 6 mètres et se représente par un carré de six mètres de côté, comme indiqué sur le diagramme 2.3. Le diagramme 2.4 représente la même zone avec un abri total en son sein.

Les cônes. Les cônes sont représentés par des rangées de dés partant du point d'origine du cône. Dans une même rangée, ils sont contigus par le côté ou par un angle, comme indiqué sur le diagramme 2.5. Pour savoir combien de rangées il y a dans un cône, divisez sa longueur par 1.5. Par exemple, un cône de 9 mètres contient six rangées.

Voici comment créer ces rangées. Commencez par une case adjacente au point d'origine du cône et posez-y un dé.

Elle peut être adjacente de manière orthogonale ou perpendiculaire au point d'origine. Pour chaque rangée suivante, placez autant de dés que sur la précédente plus un. Disposez ces dés de manière à ce que chacun d'eux ait un côté commun avec un dé de la rangée précédente. Si le cône est orthogonal au point d'origine, vous devrez placer un dé de plus dans la rangée : mettez-le d'un côté ou de l'autre de la rangée que vous venez de créer (vous n'êtes pas obligé de le poser du même côté que sur le diagramme 2.5). Continuez à disposer les dés ainsi jusqu'à ce que vous ayez créé toutes les rangées du cône.

Les lignes. Une ligne peut s'étendre depuis son point d'origine en diagonale ou de façon orthogonale, comme le montre le diagramme 2.6.

Construire une rencontre

Cette section propose de nouveaux conseils pour construire une rencontre lors d'une aventure. C'est une alternative aux règles de la section Créer une rencontre du chapitre 3 du *Guide du Maître du Donjon*. Elle utilise les mêmes règles mathématiques que cet ouvrage, mais apporte quelques ajustements afin d'offrir un système plus flexible.

Ce système de construction de rencontre part du principe qu'en tant que MD, vous voulez savoir très clairement quel danger représente un groupe de monstres. Il vous sera utile si vous voulez mettre l'accent sur les combats lors de votre aventure, si vous voulez vous assurer qu'un adversaire ne présente pas un danger trop important pour les personnages et si vous voulez comprendre les relations entre le niveau des personnages et l'indice de dangerosité d'un monstre.

Pour construire une rencontre grâce à ces conseils, vous devez suivre une série d'étapes.

Étape 1 : jauger les personnages

Pour construire une rencontre en vous basant sur ce système, vous devez d'abord prendre la mesure des personnages joueurs. Le système utilise le niveau des personnages pour déterminer le nombre et l'indice de dangerosité des monstres que vous pouvez leur opposer sans que le combat ne soit ni trop difficile ni trop facile. Même si ce niveau de personnage est important, vous devez aussi tenir compte du nombre de points de vie maximal et des modificateurs des jets de sauvegarde de chacun, ainsi que du nombre de dégâts que le personnage le plus puissant du groupe peut infliger avec une seule attaque. Le niveau de personnage et l'indice de dangerosité sont d'excellents moyens de définir la difficulté d'une rencontre, mais ils ne font pas tout. Vous utiliserez ces statistiques supplémentaires lorsque vous choisirez les monstres de la rencontre à l'étape 4.

Étape 2 : choisir l'ampleur de la rencontre

Désirez-vous opposer les personnages à une seule créature ou à plusieurs ? Dans le premier cas, le meilleur adversaire sera une des créatures légendaires du jeu spécialement conçues pour cela ; en revanche, si le combat concerne plusieurs monstres, estimez approximativement combien vous en voulez avant de passer à l'étape 3.

Étape 3 : déterminer le nombre et l'indice de dangerosité des ennemis

Le processus de construction d'un combat comprenant seulement un monstre légendaire est assez simple. La table L'indice de dangerosité d'un monstre solitaire indique l'indice de dangerosité (ID) à utiliser pour une créature légendaire affrontant un groupe de quatre à six personnages pour obtenir une bataille satisfaisante, mais difficile. Par exemple, un groupe de cinq personnages de niveau 9 affrontera une créature légendaire ID 12 pour obtenir une rencontre optimale.

Si vous désirez un combat plus périlleux, optez pour une créature légendaire dotée d'un ID de 1 voire 2 de plus que pour une rencontre optimale. Pour un combat facile, utilisez une créature légendaire d'un ID inférieur de 3 ou moins à celui d'une rencontre optimale.

L'indice de dangerosité d'un monstre solitaire

Niveau de personnage	Taille du groupe : 6 personnages	5 personnages	4 personnages
1	2	2	1
2	4	3	2
3	5	4	3
4	6	5	4
5	9	8	7
6	10	9	8
7	11	10	9
8	12	11	10
9	13	12	11
10	14	13	12
11	15	14	13
12	17	16	15
13	18	17	16
14	19	18	17
15	20	19	18
16	21	20	19
17	22	21	20
18	22	21	20
19	23	22	21
20	24	23	22

Si la rencontre comporte plusieurs monstres, il faudra un peu plus de travail pour l'équilibrer. Référez-vous aux tables de monstres multiples, qui sont divisées par tranches de niveaux et indiquent comment équilibrer des rencontres pour personnages de niveau 1 à 5, 6 à 10, 11 à 15 et 16 à 20.

Commencez par noter l'indice de dangerosité de chaque créature qui affrontera le groupe, puis cherchez le niveau de chaque personnage du groupe dans la table appropriée. Chaque table montre à quoi équivaut un unique PJ d'un niveau donné en termes d'indice de dangerosité, sous forme de ratio comparant un nombre de personnages à un nombre de monstres de l'indice de dangerosité indiqué. Le premier chiffre représente le nombre de personnages du niveau concerné, le second le nombre de monstres de l'indice de dangerosité concerné auquel ces personnages équivalent.

Si nous considérons la ligne des personnages de niveau 1 de la table des niveaux de 1 à 5, nous voyons qu'un

personnage de niveau 1 équivaut à deux monstres d'ID 1/8 ou un monstre d'ID 1/4. Le ratio s'inverse pour les indices de dangerosité supérieurs où un unique monstre est plus puissant qu'un seul personnage de niveau 1. Une créature d'un ID 1/2 équivaut à trois personnages de niveau 1 tandis qu'une créature d'ID 1 en vaut cinq.

Disons que vous avez un groupe de quatre personnages de niveau 3. En utilisant la table, vous remarquez qu'un adversaire ID 2 est bien adapté au groupe, mais que les personnages auront sûrement du mal à gérer une créature ID 3.

En suivant les mêmes conseils, vous pouvez créer des affrontements mélangeant les ID des adversaires pour opposer un groupe de créatures à ces personnages de niveau 3. Vous pouvez par exemple prendre une créature ID 1, qui équivaut à deux personnages de niveau 3. Il vous reste ensuite à attribuer la valeur de deux autres personnages. Vous pouvez ajouter deux monstres ID 1/4 pour équivaloir à un personnage et un monstre ID 1/2 pour le dernier. Au total, votre rencontre comprend une créature ID 1, un ID 1/2 et deux ID 1/4.

Si votre groupe comporte des PJ de différents niveaux, vous avez deux options. Vous pouvez regrouper tous les personnages par niveau, les opposer à des monstres adaptés et rassembler les monstres obtenus dans la rencontre. Vous pouvez aussi déterminer le niveau moyen du groupe et considérer que tous les personnages du groupe sont de ce niveau lorsque vous sélectionnez vos monstres.

Les conseils précédents sont conçus pour offrir des combats certes éprouvants, mais que les personnages peuvent remporter. Si vous voulez une rencontre plus simple, qui mettra les personnages à l'épreuve sans risque de les voir vaincus, considérez que le groupe compte un tiers de personnages de moins qu'en réalité. Par exemple, pour offrir une rencontre simple à un groupe de cinq personnages, sélectionnez les mêmes monstres que pour une rencontre ardue destinée à un groupe de trois personnages. De même, si vous voulez une rencontre potentiellement mortelle, mais qui ne tuera tout de même pas les personnages à coup sûr, considérez que le groupe est moitié plus nombreux qu'en réalité. Un groupe de quatre personnages affrontant des monstres destinés à un groupe de six tombera dans cette catégorie.

Les monstres faibles et les personnages de haut niveau

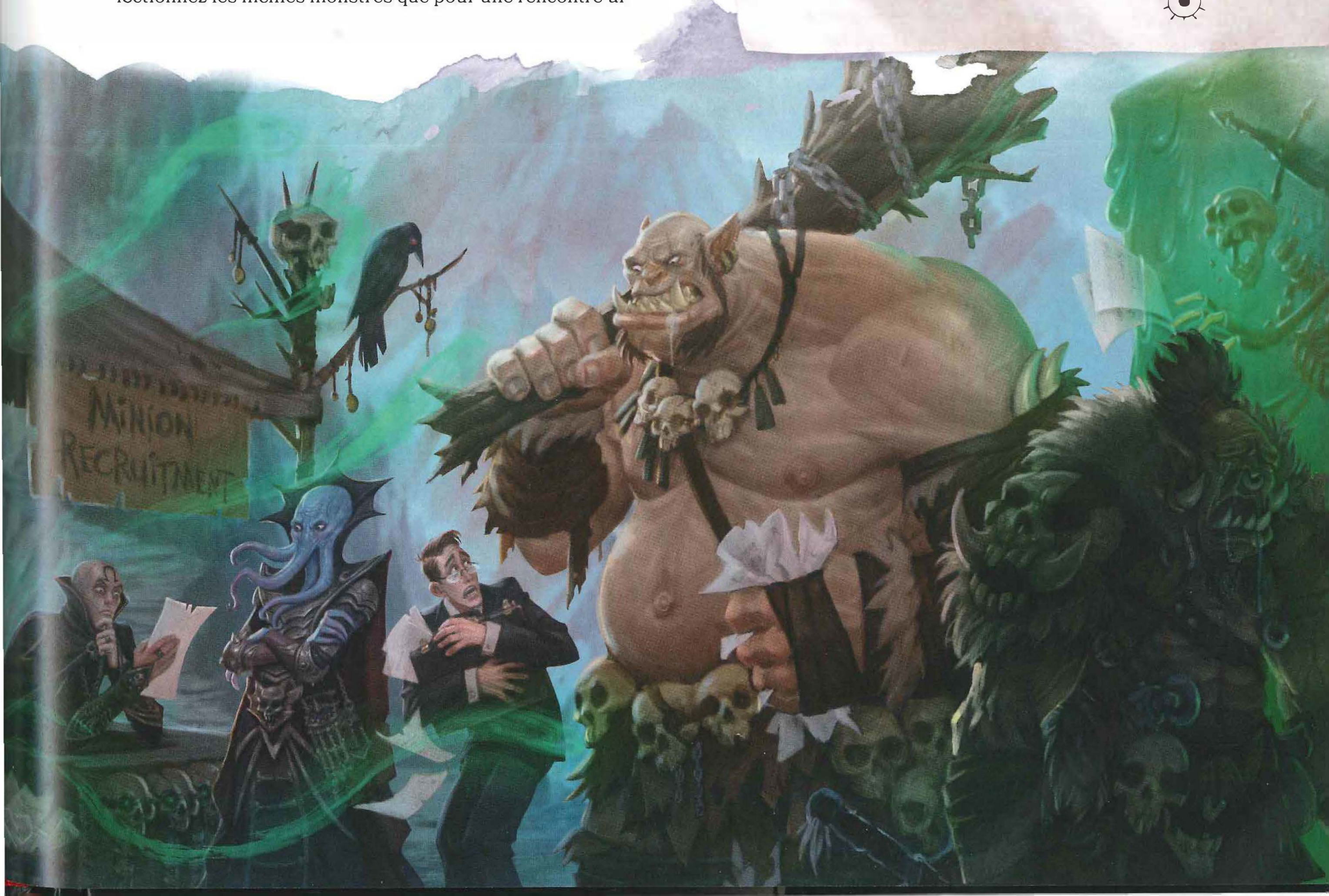
Pour gagner de la place dans les tables et préserver leur simplicité, les indices de dangerosité les plus faibles ne figurent pas dans les tables des personnages de haut niveau. Pour les indices de dangerosité très bas qui ne sont pas dans les tables, optez pour un ratio de 1:12, douze créatures de l'indice de dangerosité indiqué équivalant à un personnage du niveau concerné.

Étape 4 : la sélection des monstres

Une fois que vous avez utilisé les tables pour déterminer l'indice de dangerosité des monstres de votre rencontre, il faut sélectionner ces derniers et ce processus tient plus de l'art que de la science.

En plus de jauger les monstres en fonction de leur indice de dangerosité, il faut réfléchir à la manière dont ils s'allient

Il est difficile de gérer un grand nombre de sbires. Vous allez finir par craquer et en dévorer la moitié. C'est beaucoup plus simple de garder un œil sur chacun, alors ne dépassez pas les dix/onze.



Les monstres multiples : niveaux 1 à 5

Niveau du personnage	Indice de dangerosité							
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6
1	1:2	1:1	3:1	5:1	—	—	—	—	—
2	1:3	1:2	1:1	3:1	6:1	—	—	—	—
3	1:5	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	—	—	—
4	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	—	—
5	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	5:1	6:1

Les monstres multiples : niveaux 6 à 10

Niveau du personnage	Indice de dangerosité												
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	1:12	1:9	1:5	1:2	1:1	2:1	2:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
7	1:12	1:12	1:6	1:3	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	—	—	—
8	1:12	1:12	1:7	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	3:1	4:1	6:1	—	—
9	1:12	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—
10	1:12	1:12	1:10	1:5	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1

Les monstres multiples : niveaux 11 à 15

Niveau du personnage	Indice de dangerosité														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11	1:6	1:3	1:2	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—	—
12	1:8	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
13	1:9	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—
14	1:10	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	—
15	1:12	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	5:1	6:1

Les monstres multiples : niveaux 16 à 20

Niveau du personnage	Indice de dangerosité																		
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
16	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1	—	—	—	—
17	1:7	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
18	1:7	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	—	—
19	1:8	1:5	1:3	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	—
20	1:9	1:6	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1

contre votre groupe. Les points de vie, les attaques et les jets de sauvegarde sont d'excellents indicateurs. Comparez les dégâts qu'un monstre peut faire avec le nombre de points de vie maximal de chaque personnage. Méfiez-vous des monstres capables d'éliminer un personnage avec une seule attaque, à moins que vous ne prépariez un combat particulièrement dangereux.

De même, comparez les points de vie des monstres aux dégâts que causent les personnages les plus puissants du groupe, là encore en quête d'une cible susceptible de périr suite à un coup unique. Si un nombre important de monstres meurent dès les premiers rounds de combat, la rencontre sera bien plus facile.

De même, regardez si les aptitudes les plus dangereuses des monstres exigent un jet de sauvegarde pour lequel la plupart des personnages ne sont pas doués et comparez les capacités offensives des personnages aux jets de sauvegarde des monstres.

Si les seules créatures parmi lesquelles faire votre choix ne sont pas adaptées aux statistiques de vos personnages, n'hésitez pas à revenir à l'étape 3. Si vous modifiez la répartition des indices de dangerosité et le nombre de créatures de la rencontre, vous aurez de nouvelles options pour construire votre rencontre.

Étape 5 : assaisonner le tout

Une rencontre ne se limite pas à agiter une épée et lancer des sorts. Les rencontres les plus intéressantes tiennent compte de la personnalité et du comportement des monstres, par exemple sont-ils capables de communiquer ? Agissent-ils tous de concert ? Parmi les autres facteurs à prendre en compte, on trouve l'environnement physique (contient-il des obstacles ou d'autres caractéristiques influant sur le jeu ?) et l'éventualité qu'il se produise quelque chose d'inattendu.

Si vous savez déjà comment donner vie à votre rencontre au regard de ces éléments, c'est parfait, terminez votre création, sinon jetez un œil aux sections suivantes en quête de conseils basiques pour ajouter des éléments cosmétiques aux mécanismes du combat.

La personnalité des monstres

Pour gérer la personnalité des monstres, vous pouvez utiliser les tables du chapitre 4 du *Guide du Maître du Donjon*, la table La personnalité des monstres du présent ouvrage ou prendre quelques notes basées sur la description de la créa-ture figurant dans le *Manuel des Monstres*. Lors de la bataille, vous pouvez utiliser ces idées pour savoir comment inter-préter ces monstres et leurs actions. Par souci de simpli-cité, vous pouvez donner les mêmes traits de personnalité aux monstres d'un même groupe. Par exemple, une bande de bandits se composera de gens indisciplinés et fanfarons alors que les membres d'une autre bande seront tous sur le qui-vive et prêts à fuir au moindre signe de danger.

La personnalité des monstres

d8	Personnalité
1	Lâche, cherche à se rendre
2	Avide, veut un trésor
3	Fanfaron, se prétend courageux, mais s'enfuit en cas de danger
4	Fanatique, prêt à mourir au combat
5	Bon à rien, mal entraîné et facile à effrayer
6	Courageux, tient sa position
7	Plaisantin, raille ses ennemis
8	Tyran, incapable d'envisager la défaite

Les relations entre les monstres

Existe-t-il des rivalités, de la haine, de l'affection entre les monstres d'une rencontre ? Si oui, ces sentiments devraient influer sur leur comportement lors du combat. La mort d'un chef révéré devrait plonger ses fidèles dans une rage folle tandis qu'un monstre peut fuir si son compagnon se fait tuer et qu'un sous-fifre maltraité sera tenté de se rendre et de trahir son maître si cela lui garantit la vie sauve.

Les relations entre les monstres

d6	Relation
1	A un rival ; veut qu'un de ses alliés souffre
2	Victime des autres ; reste en retrait, les trahit à la première occasion
3	Est révéré ; ses alliés mourront pour lui
4	Paria ; ses alliés l'ignorent
5	S'isole volontairement ; se soucie uniquement de lui
6	Considéré comme tyrannique ; ses alliés veulent le voir vaincu

Le terrain et les pièges

Quelques éléments transformant le champ de bataille en autre chose qu'une vaste étendue plane peuvent pimenter une rencontre. Placez-la dans une zone qui représenterait déjà un défi même sans combattre. Quels dangers potentiels ou autres caractéristiques attirent l'attention des personnages, avant ou pendant le combat ? Pourquoi des monstres rôdent-ils ici ? Est-ce un bon endroit pour se cacher par exemple ?

Si vous désirez ajouter des détails aléatoires à une zone de rencontre, consultez les tables de l'annexe A du *Guide du Maître du Donjon*, pour déterminer les caractéristiques d'une pièce ou d'une zone, ses dangers potentiels, les obsta-cles et les pièges présents, etc.

Les événements aléatoires

Réfléchissez à ce qui se passerait dans une zone de rencontre si les personnages ne s'y rendaient jamais. Est-ce que les gardes ont des tours de service ? Quels autres monstres ou personnages pourraient s'y rendre ? Les créatures se rassemblent-elles là pour manger ou bavarder ? Y a-t-il des phénomènes naturels qui se produisent parfois dans la zone (comme un vent violent, des secousses sismiques ou de fortes chutes de pluie) ? Un événement aléatoire peut apporter un côté inattendu passionnant à une rencontre. Juste quand l'issue du combat semble évidente, un événement imprévu peut venir compliquer la situation.

Nombre de tables du *Guide du Maître du Donjon* peuvent suggérer des événements aléatoires. Celles destinées aux emplacements des rencontres, aux lieux étranges et au climat des étendues naturelles, dans le chapitre 5, font un excellent point de départ pour les rencontres en extérieur. Les tables de l'annexe A sont utiles pour les rencontres en intérieur comme en extérieur, en particulier celles traitant des obstacles, des pièges et des surprises. Enfin, consultez les tables de rencontre aléatoire dans la section suivante du présent livre pour trouver un peu d'inspiration.

Les équivalents rapides

Les conseils précédents partent du principe que vous cherchez à équilibrer vos rencontres de combat et que vous avez du temps pour les préparer. Si vous n'en avez pas ou que vous voulez simplement des règles plus simples bien que moins précises, la table Les équivalents rapides offre une alternative.

Cette table vous indique comment faire correspondre un personnage d'un certain niveau avec un nombre de monstres. Elle indique l'indice de dangerosité à utiliser pour un, deux ou quatre monstres par personnage pour chaque niveau. Par exemple, si vous consultez la ligne des niveaux 3, vous voyez qu'un personnage de niveau 3 équivaut à un monstre ID 1/2 ou bien deux ID 1/4 ou quatre ID 1/8.

Les équivalents rapides

Niveau du personnage	1 monstre	2 monstres	3 monstres
1	1/4	1/8	—
2	1/2	1/4	—
3	1/2	1/4	1/8
4	1	1/2	1/4
5	2	1	1/2
6	2	1	1/2
7	3	1	1/2
8	3	2	1
9	4	2	1
10	4	2	1
11	4	3	2
12	5	3	2
13	6	4	2
14	6	4	2
15	7	4	3
16	7	4	3
17	8	5	3
18	8	5	3
19	9	6	4
20	10	6	4

Les rencontres aléatoires : un monde de possibilités

Le chapitre 3 du *Guide du Maître du Donjon* propose des conseils sur l'utilisation des rencontres aléatoires. Cette section les développe et offre tout un éventail de tables de rencontres à utiliser lorsque vous décidez qu'une rencontre aléatoire doit se produire.

Nous nous sommes basés sur les listes de monstres de l'appendice B de ce livre pour construire une série de tables pour chaque catégorie d'environnement : arctique, littoral, désert, forêt, prairie, colline, montagne, marais, Underdark, aquatique, urbain. Chaque catégorie présente des tables séparées pour chacune des quatre catégories de niveau de jeu : 1 à 4, 5 à 10, 11 à 16 et 17 à 20.

Bien que vous puissiez utiliser ces tables telles quelles, les conseils du *Guide du Maître du Donjon* s'appliquent toujours : adaptez les tables à votre jeu pour renforcer les thèmes et l'ambiance de votre campagne. Nous vous encourageons à personnaliser ces éléments pour vous les approprier.

Dans les tables, un nom en gras renvoie à un profil de monstre du *Manuel des Monstres*.

Combattre, battre en retraite ou... ?

Chaque résultat de ces tables représente un certain défi, potentiel ou non.

Si vous laissez les dés décider et qu'ils donnent un grand nombre de monstres, la rencontre générée peut s'avérer trop difficile ou trop dangereuse pour les personnages dans leur état actuel. Ils voudront peut-être fuir pour éviter la rencontre ou refuseront de s'approcher après avoir repéré les monstres de loin.

Bien sûr, vous pouvez tout à fait ajuster les chiffres, mais n'oubliez pas que ce n'est pas parce qu'une rencontre met un monstre en scène qu'elle doit se solder par un combat. Ce peut être un prélude à une bataille, en effet, mais aussi à des pourparlers ou d'autres interactions. Ce qui se passe dépend des actes de personnages ou de ce que vous avez décidé qu'il se passerait de toute manière.

Les tables comportent aussi des entrées pour ce que le *Guide du Maître du Donjon* appelle des « rencontres d'une nature moins monstrueuse ». Nombre de ces résultats réclament qu'on les personnalise ou les détaille, ce qui vous permet de les relier à l'histoire de votre campagne. Et ce faisant, vous faites un pas vers la constitution de votre propre table de rencontre. Continuez !



Les rencontres aquatiques (niveaux 1 à 4)

d100	Rencontre
01-10	3d6 **piranhas**
11-14	2d4 **méphites de vapeur**
15-18	1d4 **sahuagins**
19-22	2d6 **hommes-poissons**
23-25	2d4 cadavres de marins noyés enchevêtrés dans les algues
26-29	2d4 **serpents constricteurs**
30-33	1d4 **requins de récif**
34-37	1 **nuée de piranhas**
38-40	Un tapis d'énormes palourdes
41-45	1d10 **hommes-poissons** avec 1d3 **hippocampes géants**
46-50	1 **pieuvre géante**
51-55	1 **merrow**
56-60	1 **plésiosaure**
61-65	2d10 pièces de vaisselle en airain corrodées éparpillées au fond de l'eau
66-70	1 **serpent constricteur géant**
71-75	1 **guenaude aquatique**
76-80	Un banc de poissons argentés qui filent sous l'eau
81-85	1d4 **requins chasseurs**
86-90	1 **prêtresse sahuagine** et 2d4 **sahuagins**
91-96	1d4 **orques épaulards**
97-98	1 **requin géant**
99	1 **élémentaire de l'eau**
00	1 **baron sahuagin**

Les rencontres aquatiques (niveaux 5 à 10)

d100	Rencontre
01-02	3d6 **méphites de vapeur**
03-04	1d10 **sahuagins**
05-06	1 **pieuvre géante**
07-08	3d6 **serpents constricteurs**
09-10	2d10 **hommes-poissons** avec 1d4 **hippocampes géants**
11-15	1d4 **guenaudes aquatiques**
16-20	2d4 **nuées de piranhas**
21-25	Un galion englouti avec 50 % de chances d'y trouver un trésor aléatoire (lancez le dé dans la table Trésors multiples : indice de dangerosité 5-10 p. 137 du *Guide du Maître du Donjon*)
26-30	1d4 **plésiosaures**
31-35	3d6 **requins de récif**
36-40	Une bathysphère abandonnée
41-50	1d4 **serpents constricteurs géants**
51-55	2d4 **requins chasseurs**
56-60	1d3 **prêtresses sahuagines** avec 2d10 **sahuagins**
61-65	Un château de corail désert
66-70	1d4 **orques épaulards**
71-75	1d10 **merrows**
76-80	Une étrange statue représentant un humanoïde accroupi avec des ailes de chauve-souris dans le dos et des tentacules qui pendent de son visage
81-85	1d4 **élémentaires de l'eau**
86-90	1 **baron sahuagin** avec 2d8 **sahuagins**
91-96	1d4 **requins géants**
97-99	1 **maride**
00	1 **géant des tempêtes**

Les rencontres aquatiques (niveaux 11 à 20)

d100	Rencontre
01-10	1 **baron sahuagin** avec 1d4 **prêtresses sahuagines** et 2d10 **sahuagins**
11-35	1d10 **orques épaulards**
36-40	Un bateau fantôme qui abrite 2d6+10 **fantômes** passe au-dessus de vous
41-60	1d6 **requins géants**
61-65	1 sphère d'eau effervescente de 3 kilomètres de diamètre qui permet aux créatures terrestres de respirer sous l'eau tant qu'elles se trouvent en son sein
66-75	1d10 **élémentaires de l'eau**
76-80	Un portail vert-bleu scintillant menant sur le plan élémentaire de l'Eau
81-90	1d4 **marides**
91-96	1d3 **géants des tempêtes**
97-99	1 **dragon-tortue**
00	1 **kraken**



Les rencontres arctiques (niveaux 1 à 4)

d100	Rencontre
01	1 **chouette géante**
02-05	1d6+3 **kobolds**
06-08	1d4+3 trappeurs (**roturiers**)
09-10	1 **chouette**
11-12	2d4 **faucons de sang**
13-17	2d6 **bandits**
18-20	1d3 **kobolds ailés** et 1d6 **kobolds**
21-25	Carcasse de mammouth partiellement dévorée sur laquelle on peut prélever 1d4 semaines de rations
26-29	2d8 chasseurs (**guerriers tribaux**)
30-35	1 **demi-ogre**
36-40	Une file indienne de traces dans la neige qui s'arrêtent abruptement
41-45	1d3 **méphites de glace**
46-50	1 **ours brun**
51-53	1d6+1 **orc**
54-55	1 **ours polaire**
56-57	1d6 **éclaireurs**
58-60	1 **tigre à dents de sabre**
61-65	Une mare gelée avec un trou irrégulier dans la glace, visiblement percé il y a peu
66-68	1 **berserker**
69-70	1 **ogre**
71-72	1 **griffon**
73-75	1 **druide**
76-80	3d4 réfugiés (**roturiers**) fuyant des orcs
81	1d3 **vétérans**
82	1d4 **orogs**
83	2 **ours bruns**
84	1 **orc Œil de Gruumsh** avec 2d8 **orcs**
85	1d3 **loups arctiques**
86-87	1d4 **yetis**
88	1 **demi-ogre**
89	1d3 **manticores**
90	1 **capitaine bandit** avec 2d6 **bandits**
91	1 **revenant**
92-93	1 **troll**
94-95	1 **ours-garou**
96-97	1 **jeune remorhaz**
98	1 **mammouth**
99	1 **jeune dragon blanc**
00	1 **géant du givre**



De folles surprises vous guettent un peu partout, vous ne pouvez jamais savoir ce qui rôde derrière un tournant ou derrière cette porte, ou au fond de ce puits où j'ai jeté tous ces nains. Ils sont peut-être encore là en bas. C'est costaud, un nain. Des fois, ça rebondit.

Les rencontres arctiques (niveaux 5 à 10)

d100	Rencontre
01-05	2 **tigres à dents de sabre**
06-07	1d4 **demi-ogres**
08-10	1d3+1 **ours bruns**
11-15	1d3 **ours polaires**
16-20	2d4 **berserkers**
21-25	Une **druidesse** demi-orque soignant un **ours polaire** blessé. Si les personnages aident la druidesse, elle leur donne une fiole d'antidote.
26-30	2d8 éclaireurs
31-35	2d4 **méphites de glace**
36-40	2d6+1 **zombis** à bord d'un galion piégé dans la glace. Une fouille du navire révèle 2d20 jours de rations.
41-45	1 **manticore**
46-50	2d6+3 **orcs**
51-53	1d6+2 **ogres**
54-55	2d4 **griffons**
56-57	1d4 **vétérans**
58-60	1 **capitaine bandit** avec 1 **druide**, 1 d3 **berserkers** et 2d10+5 **bandits**
61-65	1d4 heures de froid extrême (voir chapitre 5 du Guide du Maître du Donjon)
66-68	1 **jeune remorhaz**
69-72	1 **orc Œil de Gruumsh** avec 1d6 **orogs** et 2d8+6 **orcs**
73-75	1 **revenant**
76-80	Un hurlement qui résonne pendant 1d3 minutes.
81-82	1d3 **mammouths**
83-84	1 **jeune dragon blanc**

d100	Rencontre
85-86	2d4 **loups arctiques**
87-88	1d6+2 **yetis**
89-90	1d2 **géants du givre**
91-92	1d3 **ours-garous**
93-94	1d4 **trolls**
95-96	1 **abominable yeti**
97-98	1 **remorhaz**
99	1 **roc**
00	2d4 **jeunes remorhaz**

Les rencontres arctiques (niveaux 11 à 16)

d100	Rencontre
01	1 **abominable yeti**
02-04	1d6 **revenants**
05-10	1d4+1 **ours-garous**
11-20	1d3 **jeunes dragons blancs**
21-25	Un blizzard réduit la visibilité à 1,50 mètre pendant 1d6 heures
26-35	1 **roc**
36-40	Un troupeau de 3d20+60 caribous (**chevreuils**) se déplaçant dans la neige
41-50	1d4 **mammouths**
51-60	1d8+1 **trolls**
61-65	Un lac gelé de plus d'un kilomètre de large dans lequel on aperçoit les cadavres d'étranges créatures.
66-75	2d4 **jeunes remorhaz**
76-80	Un château de glace s'effritant, jonché des cadavres gelés d'humanoïdes à peau bleue.
81-90	1 **dragon blanc adulte**
91-96	1d8+1 **géants du givre**
97-99	1d4 **remorhaz**
00	1 **vénérable dragon blanc**

Les rencontres arctiques (niveaux 17-20)

d100	Rencontre
01-02	2d10 **revenants**
03-04	2d8 **trolls**
05-06	2d10 **ours-garous**
07-08	1 **géant du givre**
09-10	2d4 **jeunes remorhaz**
11-20	1d4 **géants du givre**
21-25	Un cercle de glace noire au sol. L'air est un peu plus chaud autour de ce cercle et les personnages qui l'inspectent y découvrent des débris de machinerie.
26-35	1 **vénérable dragon blanc**
36-40	Un aventurier gelé à 1,80 mètre sous la glace. 50 % de chances qu'il détienne un objet magique rare, au choix du MD.
41-50	1d3 **abominables yetis**
51-60	1d4 **remorhaz**
61-65	Un mur de glace de 150 mètres de haut et 90 mètres d'épaisseur qui s'étend sur 1d4x1,5 kilomètres
66-75	1d4 **rocs**
76-80	Une femme sévère aux longs cheveux sculptée à flanc de montagne
81-90	1d10 **géants du givre** avec 2d4 **ours polaires**
91-96	1d3 **dragons blancs adultes**
97-99	2d4 **abominables yetis**
00	1 **vénérable dragon blanc** avec 1d3 **jeunes dragons blancs**

Le danger est partout. Gardez toujours un œil ouvert. Enfin, c'est plus facile pour moi que pour vous.



Les rencontres dans les marais (niveaux 1 à 4)

d100	Rencontre
01	1d4 **serpents venimeux**
02-05	3d6 **rats**
06-10	2d8 **corbeaux**
11-12	3d6 **rats géants**
13	1d10+5 **guerriers tribaux**
14-15	1d8+1 **lézards géants**
16-17	1 **crocodile**
18-19	1 **nuée d'insectes**
20	1 **araignée géante**
21-22	1d4+1 huttes en torchis en partie englouties dans l'eau boueuse
23-25	2d8+1 **kobolds**
26	2d4 **méphites de boue**
27-29	1d6+2 **serpents venimeux géants**
30	2d4 **kobolds ailés**
31-32	1 **éclaireur**
33-34	Le cadavre d'un aventurier enchevêtré dans les hautes herbes. La fouille du corps révèle un paquetage d'explorateur et peut-être (50 % de chances) un objet magique courant.
35-38	1 **crapaud géant**
39-41	1d6+2 **serpents constricteurs**
42-44	2d4 **grenouilles géantes**
45	1d8+1 **nuée de rats** ou 1d6+2 **nuées de corbeaux**
46-48	2d10 **striges**
49-52	2d6+3 **brutaciens**
53-54	1d8+1 **orcs**
55-56	1d4 **yuan-tis sang-pur**
57	1 **druide**
58-59	1 **yuan-ti malison**
60-62	1 **serpent constricteur géant**
63-64	Un cri strident qui retentit pendant 1d4 minutes



d100	Rencontre
65-67	2d4 **hommes-lézards**
68-69	1d4 **goules**
70-71	1 **feu follet**
72	1 **nécrophage**
73	1 **blême**
74-75	1 **nuée de serpents venimeux**
76-77	Une odeur immonde qui se dégage de l'eau saumâtre
78-80	1d4+2 **ogres**
81-83	1 **tertre errant**
84-86	1 **chaman homme-lézard** avec 1d6 **lézards géants** et 2d10 **hommes-lézards**
87	1 **troll**
88-89	1d4 **guenaudes vertes**
90-91	1 **revenant**
92-93	1 **crocodile géant**
94-95	1 **orc Œil de Gruumsh** avec 1d3 **orogs** et 2d6+3 **orcs**
96-97	1 **jeune dragon noir**
98	1 **abomination yuan-tie**
99	1d4 **élémentaires de l'eau**
00	1 **hydre**

Les rencontres dans les marais (niveaux 5 à 10)

d100	Rencontre
01	1 **guenaude verte**
02-03	2d4 **lézards géants** ou 2d4 **serpents venimeux géants**
04-05	2d8 **kobolds ailés**
06-07	1d10+1 **brutaciens** avec 1d8+1 **grenouilles géantes**
08-09	1 **druide**
10	1d8+1 **nuées d'insectes**
11-13	1d12 **goules**
14-16	2d8 éclaireurs
17-19	2d10 **orcs**
20-22	2d4 **araignées géantes**
23-24	Eau polluée qui expose les créatures qui la traversent à la pourriture oculaire (voir Les maladies, dans le chapitre 8 du *Guide du Maître du Donjon*)
25-27	1d6+2 **crapauds géants**
28-30	3d6 **hommes-lézards**
31-33	1d8+1 **yuan-tis sang-pur**
34-36	1d4+1 **nuées de serpents venimeux**
37-38	Un cadavre humanoïde boursouflé qui flotte sur le ventre
39-41	1 **tertre errant**
42-44	1d4+1 **feux follets**
45-47	2d6 **crocodiles**
48-50	1d4+1 **serpents constricteurs géants**

d100	Rencontre
51-54	1 **chaman homme-lézard** avec 1d3 **nuées de serpents venimeux** et 1d8+2 **hommes-lézards**
55-58	1d8+1 **ogres**
59-62	2d4 **blêmes**
63-65	Un autel partiellement englouti sous la vase, consacré à une divinité mi-humaine, mi-grenouille
66-69	1 **crocodile géant**
70-73	1 **tertre errant**
74-77	1 **orc Œil de Gruumsh** avec 1d3 **ogres** et 2d10+5 **orcs**
78-80	Des pluies torrentielles s'abattent pendant 1d6 minutes et éteignent toutes les flammes non protégées dans un rayon de 1,5 kilomètre
81-82	1 **jeune dragon noir**
83-84	1d4 **guenaudes vertes** avec 1d6+1 **ogres**
85-86	1 **abomination yuan-tie**
87-88	1d4+1 **nécrophages**
89-90	1d6+1 **yuan-tis malisons**
91-93	1d4+1 **trolls**
94-96	1d10 **revenants**
97-99	1d8+1 **élémentaires de l'eau**
00	1d3 **hydres**

Les rencontres dans les marais (niveaux 11-20)

d100	Rencontre
01-10	1d4 **crocodiles géants**
11-15	1d3 **abominations yuan-ties**
16-20	1d6+1 **guenaudes vertes**
21-25	Un grand arbre aux branches horizontales où 2d6 chevaliers en armure sont pendus
26-30	2d4 **nécrophages**
31-35	1d8+1 **yuan-tis malisons**
36-40	Le brouillard envahit la région sur 1d3×1,5 kilomètres, rendant la visibilité nulle pendant 1d4 heures
41-45	1d4 **revenants**
46-50	1d6 **tertres errants**
51-55	1d10 **élémentaires de l'eau**
56-60	1d4 **jeunes dragons noirs**
61-65	Une étrange idole à tête de chauve-souris presque entièrement recouverte de plantes grimpantes
66-70	1d8+2 **trolls**
71-75	1d3 **hydres**
76-80	Des battements de tambours résonnant à quelques kilomètres
81-96	1 **dragon noir adulte**
97-00	1 **vénérable dragon noir**



Les rencontres des collines (niveaux 1 à 4)

d100	Rencontre
01	1 **aigle**
02-03	2d4 **babouins**
04-06	1d6 **bandits**
07	1d4 **vautours**
08	1d10 **roturiers**
09	1 **corbeau**
10	1 **serpent venimeux**
11-13	2d6 **bandits** ou 2d6 **guerriers tribaux**
14	2d8 **chèvres**
15	1d6+4 **faucons de sang**
16	1d4+3 **belettes géantes**
17-18	1d3 **gardes** avec 1d12 **mastiffs** et 1 **mule**
19-20	1d6+5 **hyènes**
21-22	2d4 **striges**
23-25	Une grotte vide pleine d'ossements
26	1 **pseudodragon** ou 1d3 **chouettes géantes**
27	1 **lion** ou 1 **panthère** (couguar)
28-30	2d8 **kobolds**
31	1 **hippogriffe**
32-34	2d4 **gobelins**
35	1 **worg**
36	1d3 **nuées de chauves-souris** ou 1d3 **nuées de corbeaux**
37	1 **aigle géant**
38-40	Un vieux **nain** assis sur une souche, sculptant un morceau de bois
41	1d4 élans
42	1d4 **kobolds ailés** avec 1d6 **kobolds**
43	1d6+2 **araignées-loups géantes**
44-45	2d4 **loups**
46	1 **nuée d'insectes**
47	1d8+1 **becs de hache**
48-49	1 **ours brun** ou 1d3 **sangliers**
50	1 **éclaireur**
51	1 **ogre**
52-53	2d4 **gnolls**
54	1 **élan géant**
55	1d3+1 **harpies**
56	1 **loup-garou**
57-58	2d4 **orcs**
59	1d4 **demi-ogres**
60	1 **druide** ou 1 **vétéran**
61-63	Le cadavre d'un aventurier avec un paquetage d'explorateur encore intact couché sur une épée longue
64	1 **guenaude verte**
65-66	1d3 **loups sanguinaires**
67-68	Un petit cimetière contenant 2d6 tombes
69-70	1 **capitaine hobgobelin** avec 2d4 **hobgobelins**
71	2d4 **chèvres géantes**
72	1 **manticore**
73-74	1d6+2 **hobgobelins**
75	1 **araignée de phase**
76-78	Des fientes d'un oiseau de très grande taille
79	1 **gnoll croc de Yeenoghu**
80	1d3 **sangliers géants**
81	1 **chef de meute gnoll** avec 1d3 **hyènes géantes**
82	1 **capitaine bandit** avec 2d4 **bandits**

d100	Rencontre
83	1 **orc Œil de Gruumsh** avec 1d8+2 **orcs**
84	1d3 **orogs** ou 1d4 **berserkers**
85-86	1 **ettin** ou 1 **sanglier-garou**
87-88	1 **boss gobelin** avec 2d6 **gobelins**
89	1d3 **griffons**
90	1d3 **pérytons** ou 1d4 **pégases**
91-96	1d3 **trolls**
97-99	1 **cyclope**
00	1 **géant des pierres**

Les rencontres des collines (niveaux 5 à 10)

d100	Rencontre
01	1d4 **pégases** ou 1d3 **pérytons**
02	1d6+2 **chèvres géantes**
03	1 **manticore**
04	1d8+1 **gnolls** ou 1d8+1 **hobgobelins**
05	1d4 **lions**
06	1d6+2 **worgs**
07	1d4 **ours bruns**
08	3d6 **becs de hache**
09	1 **demi-ogre** avec 2d6 **orcs**
10	2d10 **kobolds ailés**
11-12	1 **boss gobelin** avec 1d4 **loups sanguinaires** et 2d6 **gobelins**
13	1d6 **élans géants**
14-15	1d8+1 **aigles géants**
16-17	1d4 **araignées de phase**
18-19	1 **chef de meute gnoll** avec 2d4 **hyènes géantes**
20	2d4 **hippogriffes**
21-25	Une statue de pierre de 4,5 mètres de haut représentant un guerrier nain, renversée sur le flanc
26-27	2d4 **orogs**
28-29	1d4+1 **griffons**
30-31	1d6+2 **harpies**
32-33	1 **orc Œil de Gruumsh** avec 2d6+3 **orcs**
34-35	1d4+3 **sangliers géants**
36-40	Une porte de pierre dans le flanc d'une colline pentue. Elle donne sur une volée de marches de 4,50 mètres se terminant sur un éboulement.
41-42	1d3 **guenaudes vertes**
43-44	1d4 **loups-garous**
45-46	1d6+2 **ogres**
47-48	1 **capitaine hobgobelin** avec 2d8 **hobgobelins**
49-50	1 **capitaine bandit** avec 3d6 **bandits**
51-54	1 **chimère**
55-58	1d4 **ettins**
59-62	1d6+2 **vétérans** avec 2d6 **berserkers**
63-65	Une cabane de bois abandonnée
66-69	1 **galeb duhr**
70-73	1 **bulette**



d100	Rencontre
74-77	1 **vouivre**
78-80	2d6+10 **chèvres** avec 1 berger (**guerrier tribal**)
81-82	1d3 **géants des collines**
83-84	2d4 **sangliers-garous**
85-86	1d4 **revenants**
87-88	1d2 **gorgones**
89-90	1d8+1 **gnoll croc de Yeenoghu**
91-93	1d4 **cyclopes**
94-96	1 **jeune dragon rouge**
97-98	1d4 **géants des pierres**
99	1d3 **jeunes dragons de cuivre**
00	1 **roc**

Les rencontres des collines (niveaux 11 à 16)

d100	Rencontre
01	2d8 **manticores** ou 2d8 **araignées de phase**
02-04	1d6 **guenaudes vertes** avec 1d6 **vouivres**
05-07	1 **capitaine hobgobelin** avec 1 **géant des collines** et 4d10 **hobgobelins**
08-10	2d6+3 **loups-garous**
11-14	1d6+2 **ettins**
15-18	1d3 **bulettes**
19-22	1d4 **sangliers-garous**
23-24	Un panache de fumée qui s'élève d'une petite cheminée à flanc de colline
25-28	1d4 **vouivres**
29-32	1d8+1 **sangliers-garous**
33-36	1d3 **revenants**
37-38	Une secousse sismique légère qui fait trembler la région pendant 1d20 secondes
39-42	1d3 **chimères**
43-46	1d4 **gorgones**
47-50	1d6+2 **gnolls crocs de Yeenoghu**
51-54	1d4 **géants des collines**
55-58	1 **jeune dragon rouge**
59-62	1d3+1 **galeb duhr**
63-65	2d10 mineurs nains (**roturiers**) sifflotant en se rendant à la mine
66-69	1d3 **jeunes dragons de cuivre**
70-73	1d4 **trolls**
74-77	1d3 **cyclopes**
78-80	1d3 **nobles** avec 1d4 **éclaireurs** cherchant de l'or
81-85	1 **dragon de cuivre adulte**
86-90	2d4 **géants des pierres**
91-96	1d4 **rocs**
97-99	1 **dragon rouge adulte**
00	1 **vénérable dragon de cuivre**

Les rencontres des collines (niveaux 17 à 20)

d100	Rencontre
01	1d2 **rocs**
02-05	1 **jeune dragon rouge**
06-10	2d6 **ettins**
11-15	1d4 **bulettes**
16-20	1d10 **revenants**
21-25	La silhouette d'un énorme cheval sculpté dans le flanc d'une haute colline
26-30	1d6+1 **gorgones**
31-35	2d4+1 **trolls**
36-40	Les restes calcinés de 2d10 humanoïdes sur le flanc d'une colline
41-45	2d4 **géants des collines**
46-50	1d6+2 **ours-garous**
51-55	2d4 **galeb duhr**
56-60	1d4+2 **vouivres**
61-65	Un énorme rocher partiellement enfoui sous terre, comme s'il était tombé ou avait été lancé là
66-70	1 **dragon de cuivre adulte**
71-75	1d6+3 **cyclopes**
76-80	Les vestiges d'une vieille tour de pierre dépassant du sommet d'une colline
81-85	2d4 **géants des pierres**
86-90	1 **dragon rouge adulte**
91-96	1 **vénérable dragon de cuivre**
97-99	1 **vénérable dragon rouge**
00	1d2 **dragons rouges adultes** avec 1d3 **jeunes dragons rouges**



Les rencontres du désert (niveaux 1 à 4)

d100	Rencontre
01	3d8 **scorpions**
02	2d4 **vautours**
03	1 **mule** abandonnée
04	2d6 **roturiers** avec 2d4 **chameaux** à destination d'une ville lointaine
05	1d6 **serpents volants**
06	2d6 **hyènes** ou 2d6 **chacals**
07	1d6 **gardes** escortant un **noble** de l'autre côté du désert, tous montés sur des **chameaux**
08	1d6 **chats**
09	1 **pseudodragon**
10	1d4 **serpents venimeux**
11-13	2d4 **striges**
14-15	1d6+2 **araignées-loups géantes**
16-17	1 **éclaireur**
18-20	2d4 **serpents venimeux géants**
21-25	Empreintes en file indienne qui s'enfoncent dans le désert
26-27	4d4 **kobolds**
28-29	1 **garou-chacal**
30-31	3d6 **guerriers tribaux**
32-33	1d6 **lézards géants**
34-35	1 **nuée d'insectes**

d100	Rencontre
36-40	Une oasis entourée de palmiers contenant les vestiges d'un ancien campement
41-44	3d6 **bandits**
45-46	1d4 **serpents constricteurs**
47-48	2d4 **kobolds ailés**
49-50	1 **méphite de poussière**
51-52	1d3+1 **crapauds géants**
53-54	1d4 **araignées géantes**
55	1 **druide**
56-57	2d4 **hobgobelins**
58	1 **nécrophage**
59-60	1 **ogre**
61-65	Une lampe de cuivre gisant à terre
66-67	1d4 **vautours géants**
68	1 **araignée de phase**
69	1 **serpent constricteur géant**
70-71	1 **chef de meute gnoll** avec 1d3 **hyènes géantes**
72	1d6+2 **gnolls**
73-74	1 **momie**
75	1d3 **demi-ogres**
76-80	Une pile d'os humanoïdes enveloppés dans des tissus pourrissants
81-82	1 **lamie**
83	1 **capitaine hobgobelin** avec 2d6 **hobgobelins**
84	2d4 **chiens du trépas**
85-86	1d4 **scorpions géants**
87	1 **yuan-ti malison** avec 1d4+1 **yuan-tis sang-pur**
88-89	1 **capitaine bandit** avec 1 **druide** et 3d6 **bandits**
90	2d4 **thri-kreens**
91	1 **élémentaire de l'air**
92	1d3 **couatls**
93	1 **élémentaire du feu**
94	1d4 **gnolls crocs de Yeenoghu**
95	1 **revenant**
96	1d4 **tigres-garous**
97	1 **cyclope**
98	1 **jeune dragon d'airain**
99	1 **méduse**
00	1 **abomination yuan-tie**

Les rencontres du désert (niveaux 5 à 10)

d100	Rencontre
01	1d6 **éclaireurs**
02	2d4 **garous-chacals**
03	2d6 **hobgobelins**
04	1d4+3 **méphites de poussière**
05	1d6 **nuées d'insectes**
06	1 **serpent constricteur géant**
07-08	1 **lion**
09-10	2d4 **gnolls**
11-12	2d6 **crapauds géants**
13-17	1 **momie**
18-20	1d8+1 **vautours géants**
21-25	Un obélisque de pierre en partie enfoui dans le sable
26-28	1 **ogre** avec 1d3 **demi-ogres**
29-35	1d10 **hyènes géantes**
36-40	1d6+1 tentes vides
41-43	1d6+2 **thri-kreens**
44-46	2d4 **yuan-tis sang-pur**
47-50	1d6+3 **chiens du trépas**
51-52	1d4 **scorpions géants**
53	1 **élémentaire du feu**
54-55	1 **capitaine hobgobelin** avec 3d4 **hobgobelins**
56	1d6+2 **ogres**
57-58	1d4 **lamies**
59-60	1 **élémentaire de l'air**
61-65	Une météorite reposant au fond d'un cratère vitrifié
66	1d4+1 **nécrophages**
67-68	1 **jeune dragon d'airain**
69-70	1 **capitaine bandit** avec 1d3 **berserkers** et 3d6 **bandits**
71-72	1 **cyclope**
73	1d4 **couatls**
74-75	1d4 **yuan-tis malisons**
76-80	Un vent fort qui soulève de la poussière et réduit la visibilité à 1d6×30 centimètres pendant 1d4 heures
81-83	1 **revenant** avec 1d3 **nécrophages**
84-85	1d8+1 **araignées de phase**
86-87	1d6+2 **tigres-garous**
88-90	2d4 **gnolls crocs de Yeenoghu**
91	1 **jeune dragon bleu**
92	1d4 **cyclopes**
93	1d3 **abominations yuan-ties**
94	1d4 **méduses**
95	1 **naga gardien**
96	1d3 **jeunes dragons d'airain**
97	1 **éfrit**
98	1 **roc**
99	1 **gynosphinx**
00	1 **dragon d'airain adulte**

Les rencontres du désert (niveaux 11 à 16)

d100	Rencontre
01	1 **jeune dragon d'airain**
02-05	4d6 **gnolls**
06-10	3d10 **hyènes géantes**
11-12	1d8+1 **lamies**
13-14	2d4 **gnolls crocs de Yeenoghu**
15-17	1d6+2 **scorpions géants**
18-20	2d4 **araignées de phase**
21-25	Une caravane du désert composée de 1d6 marchands (**nobles**) et 2d6 **gardes**
26-27	1d6+1 **couatls**
28-30	1d4 **élémentaires du feu**
31-32	1 **capitaine hobgobelin** avec 3d10+10 **hobgobelins**
33-35	2d4 **nécrophages**

d100	Rencontre
36-40	1d6×2,5 kilomètres carrés de désert de verre
41-42	1 **jeune dragon bleu**
43-45	1d6+2 **tigres-garous**
46-48	1d4 **élémentaires de l'air**
49-50	1d6+1 **yuan-ti malisons**
51-55	1d4 **méduses**
56-60	1d4 **revenants** avec 3d12 **squelettes**
61-65	Une pyramide pillée
66-70	1d4 **jeunes dragons d'airain**
71-75	1d3 **abominations yuan-ties**
76-78	1d6+2 **cyclopes**
79-82	1 **dragon d'airain adulte**
83-85	1 **ver pourpre**
86	1d2 **jeunes dragons bleus**
87-88	1 **momie auguste**
89	1d3 **nagas gardiens**
90	1 **dragon bleu adulte**
91	1d2 **gynosphinx**
92-93	1d3 **éfrits**
94	1 **androsphinx**
95	1d4 **rocs**
96-97	1 **dracoliche bleue adulte**
98-99	1 **vénérable dragon d'airain**
00	1 **vénérable dragon bleu**

Les rencontres du désert (niveaux 17-20)

d100	Rencontre
01-05	1 **dragon d'airain adulte**
06-10	1d2 **abominations yuan-ties** avec 2d10+5 **yuan-tis malisons** et 4d6+6 **yuan-tis sang-pur**
11-14	1d6+2 **méduses**
15-18	1d2 **ver pourpre**
19-22	2d4 **cyclopes**
23-25	Une ville abandonnée faite de marbre blanc, vide en journée. La nuit, des apparitions inoffensives parcourent les rues, revivant les derniers instants de leur vie.
26-30	1d3 **jeunes dragons bleus**
31-35	1 **momie auguste**
36-40	1d4 heures de chaleur extrême (voir chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon*)
41-50	1d3 **nagas gardiens**
51-60	1d4 **éfrits**
61-63	Un vieux panneau indiquant une unique destination : Pazar
64-72	1d4 **rocs**
73-80	1d3 **gynosphinx**
81-85	1 **dracoliche bleue adulte**
86-90	1 **androsphinx**
91-96	1 **vénérable dragon d'airain**
97-99	1 **vénérable dragon bleu**
00	1d4 **dragons d'airain adultes**



Les rencontres du littoral (niveaux 1 à 4)

d100	Rencontre
01	1 **pseudodragon**
02-05	2d8 **crabes**
06-10	2d6 pêcheurs (**roturiers**)
11	1d3 **serpents venimeux**
12-13	1d6 **gardes** protégeant un **noble** perdu
14-15	2d4 **éclaireurs**
16-18	2d10 **hommes-poissons**
19-20	1d6+2 **sahuagins**
21-25	1d4 **goules** se repaissant des cadavres trouvés à bord d'un navire marchand échoué. Une fouille révèle 2d6 rouleaux de soie abîmés, 15 mètres de corde, un tonneau de hareng saur.
26-27	1d4 **kobolds ailés** avec 1d6+1 **kobolds**
28-29	2d6 **guerriers tribaux**
30-31	3d4 **kobolds**
32-33	2d4 +5 **faucons de sang**
34-35	1d8+1 **ptéranodons**
36-40	Quelques dizaines de bébés tortues tentant de gagner la mer.
41-42	1d6+2 **lézards géants**
43-44	1d6+4 **crabes géants**
45-46	2d4 **striges**
47-48	2d6+3 **bandits**
49-53	2d4 **sahuagins**
54-55	1d6+2 **éclaireurs**
56-60	1 **guenaude aquatique**
61-65	Les vagues forment momentanément un énorme visage humanoïde.
66-70	1 **druide**
71-75	1d4 **harpies**
76-80	1 ermite solitaire (**acolyte**) assis sur la plage, méditant sur la signification de l'univers
81	1d4 **berserkers**
82	1d6 **aigles géants**
83	2d4 **crapauds géants**
84	1d4 **ogres** ou 1d4 **merrows**
85	3d6 **sahuagins**
86	1d4 **vétérans**
87	1d2 **plésiosaures**
88	1 **capitaine bandit** avec 2d6 **bandits**
89	1d3 **manticores**
90	1 **banshie**
91-92	1d4+3 **griffons**
93-94	1 **prêtresse sahuagine** avec 1d3 **merrows** et 2d6 **sahuagins**
95-96	1 **baron sahuagin**
97-98	1 **élémentaire de l'eau**
99	1 **cyclope**
00	1 **jeune dragon de bronze**

Les rencontres du littoral (niveaux 5 à 10)

d100	Rencontre
01	2d8 **araignées-loups géantes**
02-03	3d6 **ptéranodons**
04-05	2d4 **éclaireurs**
06-07	1d6+2 **sahuagins**
08	1 **guenaude aquatique**
09-10	1d4+1 **crapauds géants**
11-15	3d6 **sahuagins**
16-20	2d6 **aigles géants**
21-25	Un **pseudodragon** chassant les mouettes
26-29	1d2 **druides**
30-32	2d4+1 **crapauds géants**
33-35	1 **roturier** chantant un hymne funéraire (de jour) ou 1 **banshie** (de nuit)
36-40	Une bouteille scellée contenant une note illisible, à moitié enterrée dans le sable.
41-43	3 **guenaudes aquatiques**
44-46	1d8+1 **harpies**
47-50	1d4 **plésiosaures**
51-53	1d4 **manticores**
54-56	2d4 **ogres**
57-60	1d10 **griffons**
61-65	Une bataille navale entre deux galions
66-70	1d4+3 **merrows**
71-75	Un équipage pirate composé de 1 **capitaine bandit**, 1 **druide**, 2 **berserkers** et 2d12 **bandits**, cherchant un trésor enterré
76-80	Une main humanoïde tranchée enchevêtrée dans un filet
81-82	1 **élémentaire de l'eau**
83-84	1 **cyclope**
85-86	1d4 **banshies** (de nuit seulement)
87-88	2d4 **vétérans**
89-90	1 **jeune dragon de bronze**
91-93	1d3 **cyclopes**
94-95	1 **jeune dragon bleu**
96	1 **baron sahuagin** avec 1d3 **prêtresses sahuagines** et 2d8 **sahuagins**
97	1 **djinn**
98	1 **roc**
99	1 **maride**
00	1 **géant des tempêtes**

Les rencontres du littoral (niveaux 11 à 16)

d100	Rencontre
01	1d4 **banshies** (de nuit seulement)
02-04	1 **cyclope**
05-08	1d6+2 **manticores**
09-10	1d8+2 **vétérans**
11-20	1 **jeune dragon bleu**
21-25	Un nid de 1d6 œufs de dragon-tortue
26-35	1d4 **barons sahuagins**
36-40	Un trident partiellement enfoui dans le sable
41-50	1 **jeune dragon de bronze**
51-55	1 **maride**
56-60	1d6 **élémentaires de l'eau**
61-65	2d6 **blêmes** rôdant dans 1d6 épaves où elles se nourrissent des morts
66-70	1 **djinn**
71-75	1d3 **jeunes dragons de bronze**
76-80	Une baleine échouée, morte et boursouflée. Elle explose au moindre dégât, chaque créature dans un rayon de 9 mètres doit alors faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent subissent 5d6 dégâts contondants, les autres la moitié seulement.
81-82	2d4 **cyclopes**
83-84	1 **géant des tempêtes**
85-86	1d3 **jeunes dragons bleus**
87-88	1 **dragon de bronze adulte**
89-90	1 **dragon bleu adulte**
91-93	1d3 **rocs**
94-97	1 **dragon-tortue**
98-99	1 **vénérable dragon de bronze**
00	1 **vénérable dragon bleu**

Les rencontres du littoral (niveaux 17 à 20)

d100	Rencontre
01-10	1 **roc**
11-20	1 **géant des tempêtes**
21-25	Un **dragon de bronze adulte** livrant un combat à mort contre un **dragon bleu adulte**
26-40	2d6 **cyclopes**
41-50	1 **dragon de bronze adulte** ou un **dragon bleu adulte**
51-60	1d3 **djinns** ou 1d3 **marides**
61-70	1 **dragon-tortue**
71-75	1d3 **rocs**
76-80	1d6+2 trombes marines qui dansent à la surface de l'eau et disparaissent soudain
81-90	1d6 **jeunes dragons bleus**
91-96	1 **vénérable dragon de bronze**
97-99	1 **vénérable dragon bleu**
00	1d3+1 **géants des tempêtes**



Les rencontres en forêt (niveaux 1 à 4)

d100	Rencontre
01	1 **chouette géante**
02	1d4 **chats**
03	2d4 bûcherons (**roturiers**)
04	1 **blaireau** ou 1d4 **serpents venimeux**
05	2d8 **babouins**
06	1d6+3 **hyènes**
07	1 **chouette**
08	1 **pseudodragon**



d100	Rencontre
09	1 **panthère**
10	1 **serpent venimeux géant**
11	1d6+2 **sangliers**
12	1d4+1 **lézards géants**
13	1 **grand singe** ou 1 **tigre**
14	2d6 **guerriers tribaux** avec 1d6 **mastiffs**
15	1d6+2 **chauves-souris géantes** ou 3d6 **serpents volants**
16	1 **éclaireur** ou 2d4 **gardes** avec 1d8 **mastiffs**
17	1d8+1 **kobolds ailés**
18	1d3 **serpents constricteurs**
19	1d10+5 **rats géants** ou 2d6+3 **belettes géantes**
20	1d4+1 **résineux malades** avec 1d6+3 **buissons malades**
21-25	Un enfant perdu en larmes. Si les personnages le ramènent chez lui, ses parents leur offrent 1d3 *potions de soins*.
26	1d8+1 **grenouilles géantes**
27	4d4 **kobolds**
28	1d3 **ours noirs**
29	3d6 **striges**
30	1 **satyre**
31	2d4 **kenkus**
32	1d3 **lierres malades** avec 1d12 **arbustes éveillés**
33	1d4 **nuées de corbeaux**
34	1 **dragon féerique** (jaune ou plus jeune)
35	1d4+2 **blaireaux géants**
36-40	Un jeune bûcheron (**éclaireur**) traversant la forêt en courant pour porter secours à un ami perdu
41	2d4 **chiens esquiveurs**
42	1d8+1 **esprits follets**
43	1d6+2 élans
44	1d4 **hommes-lézards** ou 3d6 **bandits**
45	1d4+4 **loups**
46	2d4 **araignées-loups géantes**
47	1 **nuée d'insectes** ou 2d8 **faucons de sang**
48	1d6+2 **pixies**
49	1 **ours brun**
50	1d4+3 **gobelins**
51	1d3 **dryades**
52	1 **arbre éveillé**
53	1 **araignée de phase**
54	1d6 **harpies**
55	1 **ettercap** ou 1d8+1 **orcs**
56	1 **boss gobelin** avec 2d6+1 **gobelins**
57	1 **ankheg**
58	1 **serpent constricteur géant**
59	1d4 **gobelours** ou 2d4 **hobgobelins**
60	1 **pégase**

d100	Rencontre
61-65	Un ruisseau cristallin serpentant entre les arbres
66	1d4 **demi-ogres** ou 1 **ogre**
67	1 **dragon féerique** (vert ou plus vieux)
68	1 **loup-garou** ou 1d8+1 **worgs**
69	1 **druide** cueillant du gui
70	1 **feu follet**
71	1d4 **loups sanguinaires** ou 1 **sanglier géant**
72	1d10 **guêpes géantes**
73	1 **hibours** ou 1 élan géant
74	2d6 **gnolls**
75	1d6 **crapauds géants**
76-80	1d6 cocons de toiles d'araignée suspendus aux branches contenant des carcasses desséchées
81	1 **sanglier-garou** ou 1d4 **sangliers géants**
82	1d6+2 **araignées géantes**
83	1d4 **centaures** ou 1d4 élans géants
84	1 **orc Œil de Gruumsh** avec 2d4+2 **orcs**
85	1 **gnoll croc de Yeenoghu**
86	1d4 **gricks**
87	1 **capitaine bandit** avec 2d6+3 **bandits**
88	1d4 **rats-garous**
89	1 **couatl** (jour) ou 1 **banshie** (nuit)
90	1 **chef de meute gnoll** avec 1d4 **hyènes géantes**
91	2d4 **berserkers** ou 1d4 **vétérans**
92	1 **chaman homme-lézard** avec 1d3 **nuées de serpents venimeux** et 1d10+2 **hommes-lézards**
93	1d4 **bêtes éclipsantes**
94	1d3 **guenaudes vertes**
95	1 **capitaine hobgobelin** avec 2d6 **hobgobelins** et 1d4 **sangliers géants**
96	1 **yuan-ti malison** avec 1d6+1 **yuan-tis sang-pur**
97	1d3 **tigres-garous**
98	1 **gorgone** ou 1 **licorne**
99	1 **tertre errant**
00	1 **abomination yuan-tie**

Les rencontres en forêt (niveaux 5 à 10)

d100	Rencontre
01	2d4 **lierres malades**
02	2d6 **hobgobelins** ou 2d6 **orcs**
03	2d4 **grands singes** ou 2d4 **satyres**
04	1d3 **feux follets**
05	1d4 **nuées de serpents venimeux**
06	1 **orc Œil de Gruumsh** avec 1d3 **orogs** et 1d8+2 **orcs**
07	1d3 **serpents constricteurs** ou 1d4 **tigres**
08	1 **boss gobelin** avec 3d6 **gobelins**
09	1 **dragon féerique** (n'importe quel âge)
10	1 **ours brun** ou 1d6+2 **ours noirs**
11-13	1d4 **sangliers géants**
14-15	1d8+1 **araignées géantes**
16-17	1 **chaman homme-lézard** avec 2d4 **hommes-lézards**
18	1d10 **crapauds géants**
19	1d4 **ankhegs**
20	1d3 **arbres éveillés** (jour) ou 1 **banshie** (nuit)
21-25	Une cabane presque dissimulée par les arbres au cœur de la forêt. L'intérieur est vide à l'exception d'un grand four en fonte.
26	1 **couatl**
27-28	1d4 **ogres** ou 1d6+2 **demi-ogres**
29-30	1 **chef de meute gnoll** avec 1d4+1 **hyènes géantes**
31-32	1d6 **rats-garous**
33	1d4 **gricks**
34	1d8+1 **yuan-tis sang-pur**
35	1d6 **pégases**
36-40	Une vieille arche de conception elfique. Toute personne qui passe dessous est avantagée lors de ses tests de Sagesse (Perception) pendant 1 heure.
41-42	1d6+2 **dryades**
43	1d4 **élans géants**
44	1d8+1 **harpies**
45-46	1 **capitaine bandit** avec 1 **druide** et 1d6+5 **bandits**
47-48	2d4 **loups sanguinaires**
49-50	2d4 **gobelours**
51-52	2d4 **centaures**
53-54	3d10 **chiens esquiveurs**
55-56	1d4 **hibours**
57-58	1d8+1 **berserkers**
59-60	1d3 **guenaudes vertes**
61-65	Une mare d'eau claire, 1d6 animaux endormis sur sa berge
66-67	1d4 **loups-garous**
68-69	1 **ours-garou**
70-71	1d8+1 **ettercaps**
72-73	2d10 **élans**
74-75	1d4 **vétérans**
76-80	Un vieil arbre avec un visage empreint de sagesse gravé dans le tronc
81	1d4 **sangliers-garous**
82	2d4 **bêtes éclipsantes**
83	1d4 **tertres errants**
84	1 **capitaine hobgobelin** avec 3d10 **hobgobelins** et 4d12 **gobelins**
85	1 **abomination yuan-tie**
86	1d8+1 **araignées de phase**
87	1d4 **trolls**
88	2d4 **yuan-tis malisons**
89	1 **oni**
90	1d4 **licornes**
91	1d6+2 **tigres-garous**
92	1 **jeune dragon vert**
93	1d4 **gorgones**
94	1d6+2 **gnolls crocs de Yeenoghu**
95	1 **sylvanien**
96	1d4 **revenants**
97	1 **grick dominant** avec 1d6+1 **gricks**
98	1d4 **singes géants**
99	1 **naga gardien**
00	1 **dragon d'or adulte**

Les rencontres en forêt (niveaux 11 à 16)

d100	Rencontre
01-03	1 **ours-garou**
04-05	1d4 **druides** célébrant un rituel funéraire (le jour) ou 1d4 **banshies** (la nuit)
06-07	1d3 **couatls**
08-10	1d3 **gnolls crocs de Yeenoghu** avec 2d6+3 **gnolls**
11-15	2d4 **bêtes éclipsantes**
16-20	1d6+2 **vétérans**
21-25	Une mare d'eau claire et immobile. Le fond est jonché de pièces d'or qui disparaissent dès qu'on les sort de l'eau.
26-30	1d4+1 **guenaudes vertes** avec 1d3 **hibours**
31-35	1d6+2 **loups-garous**
36-40	Un petit sanctuaire dans les bois, dédié à un culte mystérieux appelé le Siswa
41-45	1d6+2 **araignées de phase**
46-50	2d4 **yuan-tis malisons**
51-52	1d3 **ours-garous**
53-54	1d4 **revenants**
55-56	1 **jeune dragon vert**
57-58	1d4 **trolls**
59-60	1d6+2 **sangliers-garous**
61-65	Un groupe de sept personnes (**roturiers**) portant des masques d'animaux qui traverse le bois
66-67	1d4 **gorgones**
68-69	2d3 **tertres errants**
70-71	1 **sylvanien**
72-73	1d4 **licornes**
74-75	1d6+2 **tigres-garous**
76-80	Un rire argentin qui résonne dans le lointain
81-82	1 **naga gardien**
83-84	1 **jeune dragon d'or**
85-86	1 **grick dominant** avec 2d4 **gricks**
87-88	1d3 **abominations yuan-ties**
89-90	1 **dragon vert adulte**
91-93	1d8+1 **singes géants**
94-96	2d4 **onis**
97-99	1d3 **sylvaniens**
00	1 **vénérable dragon vert**

Les rencontres en forêt (niveaux 17 à 20)

d100	Rencontre
01-05	1 **jeune dragon vert**
06-10	1 **sylvanien**
11-13	1 **naga gardien**
14-16	1d10 **revenants**
17-19	1d8+1 **licornes**
20-22	1d3 **gricks dominants**
23-25	Dans un rayon de quelques dizaines de mètres, des fleurs éclosent et émettent une douce lumière sous les pas des personnages.
26-28	1 **jeune dragon d'or**
29-31	1d6+2 **tertres errants**
32-34	2d4 **ours-garous**
35-37	1d4 **onis**
38-40	4d6+10 **elfes** vivant dans une petite communauté au sommet des arbres
41-43	1d6+2 **gorgones**
44-46	2d4 **trolls**
47-49	1d4 **singes géants**
50-52	1d3 **abominations yuan-ties**
53-62	1d3 **jeunes dragons verts**
63-65	Une statue de pierre de 15 mètres de haut représentant un guerrier elfe une main levée, paume vers l'extérieur, comme pour interdire aux voyageurs de passer par là.
66-75	1d4 **sylvaniens**
76-80	Un cairn au sommet d'une petite colline
81-90	1 **dragon d'or adulte**
91-96	1 **vénérable dragon vert**
97-99	2d4+1 **sylvaniens**
00	1 **vénérable dragon d'or**



Les rencontres en montagne (niveaux 1 à 4)

d100	Rencontre
01-02	1 **aigle**
03-05	1d3 **nuées de chauves-souris**
06-08	1d6 **chèvres**
09-11	1d10+5 **guerriers tribaux**
12-14	1d6+3 **ptéranodons**
15-17	1d8+1 **kobolds ailés**
18-20	1 **lion**
21-24	Des escaliers taillés à flanc de montagne montent sur 1d20+13 mètres avant de se terminer abruptement
25-27	2d10 **striges**
28-30	2d4 **aarakocres**
31-33	2d6 soldats nains (**gardes**) avec 1d6 **mules** chargées de minerai de fer
34-36	1 **aigle géant**
37-38	Un petit autel dédié à un dieu loyal neutre, perché sur un affleurement rocheux
39-41	2d8+1 **faucons de sang**
42-44	1 **chèvre géante**
45-47	3d4 **kobolds**
48-50	1 **demi-ogre**
51-53	1 **berserker**
54-55	1 **orog**
56	1 **molosse infernal**
57	1 **druide**
58-59	1 **péryton**
60-61	1d2 **hippogriffes**
62	1 **manticore**

d100	Rencontre
63-64	1d6+2 **éclaireurs**
65-67	D'énormes empreintes laissées par un géant, qui mènent dans les pics montagneux
68-73	2d4 **orcs**
74-75	1 **élan géant**
76-77	1 **vétéran**
78-79	1 **orc Œil de Gruumsh**
80	1d4 **harpies**
81	1 **ogre**
82	1 **griffon**
83	1 **basilic**
84-85	1 **tigre à dents de sabre**
86-90	Un ruisseau cristallin sort d'une crevasse
91	1d2 **ettins**
92	1 **cyclope**
93	1 **troll**
94	1 **galeb duhr**
95	1 **élémentaire de l'air**
96	1 **bulette**
97	1 **chimère**
98	1 **vouivre**
99	1 **géant des pierres**
00	1 **géant du givre**

Les rencontres en montagne (niveaux 5 à 10)

d100	Rencontre
01-02	2d8+1 **aarakocres**
03-04	1 **lion** ou 1 **tigre à dents de sabre**
05-06	1d8+1 **chèvres géantes**
07-08	1d4+3 pionniers nains (**éclaireurs**)
09-10	1d3+2 **orcs**
11-15	1d10 **aigles géants**
16-20	1d8+1 **hippogriffes**
21-25	1d8 fissures laissant échapper une vapeur qui camoufle en partie une zone de 6 mètres d'arête au-dessus de chacune d'elles
26-30	1 **basilic**
31-35	1d12 **demi-ogres**
36-40	Un ravin bloqué par un mur de 30 mètres de haut doté d'une ouverture en son centre où se trouvait autrefois un portail
41-45	1 **manticore**
46-50	2d4 **harpies**
51-52	1 **galeb duhr**
53-54	1 **bulette**
55-56	1d10 **berserkers**
57-58	1d3 **molosses infernaux**
59-60	1d8+1 **vétérans**
61-65	Une lointaine montagne dont le pic ressemble à une dent
66-69	1d4 **ettins**
70-73	1 **vouivre**
74-75	1 **orc Œil de Gruumsh** avec 1d6 **orogs** et 3d6+10 **orcs**
76-80	Une rangée de 1d10+40 pieux sur lesquels sont empalés des cadavres de kobolds, de nains ou d'orcs
81-83	1 **géant du feu**
84-85	1 **jeune dragon d'argent**
86-87	1d4 **élémentaires de l'air**
88-90	1d4 **trolls**
91-92	1d3+1 **cyclopes**
93-94	1d4 **chimères**
95-96	1 **géant des nuages**
97	1 **roc**
98	1d4 **géants des pierres**
99	1 **jeune dragon rouge**
00	1d4 **géants du givre**

Les rencontres en montagne (niveaux 11-16)

d100	Rencontre
01-02	1d8+1 **basilics**
03-04	2d4 **molosses infernaux**
05-06	1d3 **chimères**
07-08	1 **galeb duhr**
09-10	2d6 **vétérans**
11-15	1 **jeune dragon d'argent**
16-20	2d4 **trolls**
21-25	1 **dragon rouge** planant dans les airs au-dessus des plus hauts pics
26-30	1d8+1 **manticores**
31-35	1d4 **cyclopes**
36-40	De lourdes chutes de neige qui durent 1d6 heures
41-45	1d10 **élémentaires de l'air**
46-50	1d6+2 **bulettes**
51-55	1d4 **géants des pierres**
56-60	1 **géant du feu**
61-65	2 **géants des pierres** qui jouent au ballon avec un rocher à quelques dizaines de mètres de là
66-70	1d8+1 **ettins**
71-75	1d3 **géants du givre**
76-80	Une large crevasse aux profondeurs enveloppées de brouillard
81-85	1d4 **géants des nuages**
86-90	1 **dragon d'argent adulte**
91-96	1 **dragon rouge adulte**
97-98	1d4 **rocs**
99	1 **vénérable dragon d'argent**
00	1 **vénérable dragon rouge**

Les rencontres en montagne (niveaux 17-20)

d100	Rencontre
01-05	1d10 **bulettes**
06-10	1d8+1 **chimères**
11-15	1 **dragon d'argent adulte**
16-20	1d8+1 **vouivres**

d100	Rencontre
21-25	Un énorme bateau perché sur une montagne
26-30	2d4 **galeb duhr**
31-35	1d4 **géants du givre**
36-40	Une vallée boisée où rodent des elfes secrets et reclus qui parlent avec crainte de leur maître, un magicien fou vivant au cœur de la vallée
41-45	1d10 **élémentaires de l'air**
46-50	1d6+3 **trolls**
51-55	1 **dragon rouge adulte**
56-60	1d4 **géants des nuages**
61-65	Une cascade de plusieurs dizaines de mètres de haut qui tombe dans une mare cristalline
66-70	1d3 **géants du feu**
71-75	2d4 **géants des pierres**
76-80	Une force de 100 nains (**vétérans**) qui monte la garde dans une passe montagneuse et interdit le passage aux voyageurs à moins de payer 100 po par personne à pied et 200 po par personne à cheval
81-85	1d4 **rocs**
86-90	1d4 **jeunes dragons rouges**
91-96	1 **vénérable dragon d'argent**
97-00	1 **vénérable dragon rouge**



Les rencontres en prairie (niveaux 1 à 5)

d100	Rencontre
01	1 **capitaine hobgobelin** avec 1d4+1 **hobgobelins**
02	1 **chimère**
03	1 **gorgone**
04	1d2 **couatls**
05	1 **ankylosaure**
06	1 **tigre-garou**
07	1d3 **allosaures**
08-09	1d3 **éléphants**
10-14	Un cercle de pierres dressées où l'air est toujours immobile, quelle que soit la force du vent qui souffle alentour.
15-16	1 **araignée de phase**
17-18	1 **chef de meute gnoll** avec 1d4 **hyènes géantes**
19-20	1 **orog** et 1 **pégase**
21-22	1 **ankheg**
23-24	1d3 **rhinocéros**
25-28	1d3 **cockatrices**
29-32	1d6+2 **guêpes géantes** ou 1d4+3 **nuées d'insectes**
33-36	1d4 **garous-chacals** ou 1d4 éclaireurs
37-40	1d8 **chèvres géantes** ou 1d8 **worgs**
41-44	2d4 **hobgobelins**, 2d4 **orcs** ou 2d4 **gnolls**
45-46	1d2 **serpents venimeux géants**
47-48	1d6+2 **élans** ou 1d6+2 **chevaux de selle**
49-50	2d4 **gobelins**
51-52	1d3 **sangliers**
53-54	1 **panthère** (léopard) ou 1 **lion**
55-58	1d6+3 **gobelins** chevauchant des **loups**
59-62	2d6 **araignées-loups géantes** ou 1 **aigle géant**
63-65	1d8+4 **ptéranodons**
66-69	3d6 **loups**
70-74	2d4+2 **becs de hache**
75-76	1 **sanglier géant** ou 1d2 **tigres**
77-78	1 **ogre** ou 1d3 **gobelours**
79-80	1 **élan géant**, ou 1 **chef de meute gnoll** avec 1d3 **hyènes géantes**
81-82	1d3 **vautours géants** ou 1d3 **hippogriffes**
83-84	1 **boss gobelin** avec 1d6+2 **gobelins** et 1d4+3 **loups**, ou 1d3 **thri-kreens**
85-89	1d3 **druides** patrouillant dans les étendues sauvages
90-91	1d6 épouvantails ou 1 **sanglier-garou**
92-93	1d3 **centaures** ou 1d3 **griffons**
94	1d3 **gnolls crocs de Yeenoghu**, ou 1 **orc Œil de Gruumsh** avec 2d4+1 **orc**
95-96	1 **tricératops**
97	1 **cyclope** ou 1 **bulette**
98-99	1d4 **manticores**
00	1 **tyrannosaurus rex**

Les rencontres en prairie (niveaux 6 à 10)

d100	Rencontre
01	1d3 **gorgones**
02	1d4 **cyclopes**
03-04	1d3 **gnolls crocs de Yeenoghu**
05-06	1 **chimère**
07-09	1d4+1 **vétérans** montés sur des **chevaux de selle**
10-11	Une tornade à 1d6×1,5 kilomètres de distance qui ravage la région sur 1,5 kilomètre avant de se dissiper.
12-13	1d3 **manticores**
14-15	2d4 **ankhegs**
16-17	1d8+1 **centaures**
18-19	1d6+2 **griffons**
20-21	1d6 éléphants
22-24	Une zone jonchée de débris pourrissants de machines de guerre, d'os et de bannières d'armées oubliées.
25-28	1d8+1 **gobelours**
29-32	1 **chef de meute gnoll** avec 1d4+1 **hyènes géantes**
33-36	2d4 **épouvantails**
37-40	1d12 **lions**
41-44	1d10 **thri-kreens**
45-46	1 **allosaure**
47-48	1 **tigre**
49-50	1d2 **aigles géants** ou 1d2 **vautours géants**

d100	Rencontre
51-52	1 **boss gobelin** avec 2d4 **gobelins**
53-54	1d2 **pégases**
55-58	1 **ankylosaure**
59-62	1d2 **couatls**
63-66	1 **orc Œil de Gruumsh** avec 1d8+1 **orcs**
67-70	2d4 **hippogriffes**
71-74	1d4+1 **rhinocéros**
75-76	1 **capitaine hobgobelin** avec 2d6 **hobgobelins**
77-78	1d3 **araignées de phase**
79-80	1d6+2 **sangliers géants**
81-82	2d4 **élans géants**
83-84	1d4 **ogres** avec 1d4 **orogs**
85-87	Un vent chaud chargé d'une odeur de pourriture
88-90	1d3 **tigres-garous**
91-92	1 **bulette**
93-94	Une tribu de 2d20+20 nomades (**guerriers tribaux**) montés sur des **chevaux de selle** suivant un troupeau d'antilopes (**chevreuils**). Les nomades acceptent d'échanger de la nourriture, du cuir et des informations contre des armes.
95-96	1d6+2 **sangliers-garous**
97	1 **jeune dragon d'or**
98-99	1d4 **tricératops**
00	1d3 **tyrannosaurus rex**

Les rencontres en prairie (niveaux 11 à 16)

d100	Rencontre
01-05	3d6 **sangliers-garous**
06-10	2d10 **gnolls crocs de Yeenoghu**
11-15	1d4 **bulettes**
16-17	Une vieille route pavée en partie recouverte de végétation qui s'étend sur 1d8×1,5 kilomètres de chaque côté avant de disparaître.
18-27	1d12 **couatls**
28-30	Une sorcière (**mage**) installée dans une chaumière. Elle propose des *potions de soins*, des antidotes et d'autres consommables en échange de nourriture et de nouvelles.
31-40	2d10 **éléphants**
41-46	2d4 **tigres-garous**
47-56	1d8+1 **cyclopes**
57-61	1d3 **chimères**
62-66	5 **tricératops**
67-69	Un trou gigantesque de 15 mètres de diamètre qui s'enfonce sur près de 150 mètres avant de déboucher sur une grotte vide
70-79	1d4+3 **gorgones**
80-88	1d3 **jeunes dragons d'or**
89-90	Une zone d'herbe circulaire d'un demi-kilomètre de diamètre qui semble avoir été compressée. Vu du ciel, il y a 1d4 cercles similaires reliés par des lignes.
91-96	2d4 **tyrannosaurus rex**
97-99	1 **dragon d'or adulte**
00	1 **vénérable dragon d'or**

Les rencontres en prairie (niveaux 17-20)

d100	Rencontre
01-10	2d6 **tricératops**
11-20	1d10 **gorgones**
21-25	2d6 **hyènes** se nourrissant d'une carcasse de dinosaure
26-35	3d6 **bulettes**
36-40	Un char enflammé qui traverse les cieux
41-50	1d3 **jeunes dragons d'or**
51-60	2d4 **cyclopes**
61-65	Une vallée où l'herbe est morte et le sol jonché de souches et de troncs morts, pétrifiés.
66-75	2d10 **gobelours** avec 4d6 **gobelins** et 2d10 **loups**
76-80	Un groupe d'aventuriers amicaux de 1d6+1 personnages de races, classes et niveaux différents (niveau moyen 1d6+2) qui partagent leurs informations sur leurs récents voyages.
81-90	1d12 **chimères**
91-96	1d6+2 **tyrannosaurus rex**
97-99	1 **dragon d'or adulte**
00	1 **vénérable dragon d'or**



Les rencontres en Underdark (niveaux 1 à 4)

d100	Rencontre
01	1 **arcaniste flagelleur mental**
02	1d3+1 **serpents venimeux géants**
03	1d3 **lézards géants**
04	2d4 **punaises de feu géantes**
05	1d8+1 **flumphs**
06	1 **criard**
07	1d12 **rats géants**
08	2d4 **kobolds**
09	1d8+1 **striges**
10	2d4 humains (**guerriers tribaux**) en quête d'un chemin vers la surface, fuyant les oppresseurs de l'Underdark
11-12	1d10 **troglodytes**
13-14	1d2 **vases grises**
15-16	3d6 **striges**
17-18	1d3 **méphites de magma**
19-20	1d10 **gobelins**
21-22	Des graffitis orcs sur les murs, racontant des grossièretés sur la mère d'un dénommé Krusk
23-24	1 **nuée d'insectes**
25	1 **gnome des profondeurs**
26-28	1d8+1 **drows**
29-30	1d4 **moisissures violettes**
31-32	1d12 **kuo-toa**
33	1 **oxydeur**
34-35	Un passage jonché de débris qui semble avoir été dégagé il y a peu après un éboulement
36-37	1d8+1 **chauves-souris géantes**
38-39	3d6 **kobolds**
40-41	2d4 **torves**

d100	Rencontre
42-43	1d4+3 **nuées de chauves-souris**
44	1 chercheur d'or nain (**éclaireur**)
45	1 **charognard rampant** ou 1 **cube gélatineux**
46	1d8 **mantes obscures** ou 2d4 **perforateurs**
47	1 **molosse infernal**
48	1d3 **spectres**
49	1d4 **gobelours**
50	1d10+5 **kobolds ailés**
51	1d4 **serpents de feu**
52	2d8+1 **troglodytes**
53	1d6 **araignées géantes**
54	3d6 **kuo-toas**
55	1 **boss gobelin** avec 2d4 **gobelins**
56	4d4 **torves**
57	1 **gelée ocre**
58	2d10 **mille-pattes géants**
59	1 **nothic** ou 1 **crapaud géant**
60	1d4 **myconides adultes** avec 5d4 **pousses de myconide**
61	1 **squelette minotaure** ou 1 **minotaure**
62	3d6 **drows**
63	1 **mimique** ou 1 **doppelganger**
64	1d6+3 **hobgobelins**
65	1 **dévoreur d'intellect** ou 1 **spectateur**
66	1d8+1 **orcs**
67-68	De faibles tapotements venant de l'intérieur d'un mur proche
69	1 **babélien** ou 1 **sibylle de l'eau**
70	1d12 **spores gazeuses**
71	1 **serpent constricteur géant**
72	1d10 **ombres**
73	1d3 **grells**
74	1d4 **nécrophages**
75	1d8+1 **quaggoth serviteur des spores**
76	1d2 **gargouilles**
77	1d4 **ogres** ou 1d3 **ettins**
78	1d4 explorateurs nains (**vétérans**)
79-80	Un camp de mineurs abandonné. Il y a du sang partout et le contenu de 1d3 paquetages d'exploration souterraine éparpillé au sol.
81	1 **chuul** ou 1 **salamandre**
82	1d4 **araignées de phase** ou 1d3 **horreurs crochues**
83	5d4 **duergars**
84	1 **fantôme** ou 1 **crânefeu** ou 1 **âme-en-peine**
85	1 **druide** avec 1 **ours polaire** (ours des cavernes)
86	1 **capitaine hobgobelin** avec 1d4 **demi-ogres** et 2d10 **hobgobelins**
87	1 **élémentaire de la terre** ou 1 **pouding noir**
88	1 **surveillant kuo-toa** avec 1d8+1 **fouets kuo-toas**
89	1 **quaggoth thonot** avec 1d3 **quaggoths**
90	1 **zombi tyrannœil** ou 1 **naga osseux**
91	1 **orc Œil de Gruumsh** avec 1d4 **orogs** et 2d8 **orcs**
92	1d4 **blêmes** avec 1d10 **goules**
93-95	Une eau visqueuse goutte du plafond dans une mare à l'odeur pestilentielle
96	1 **otyugh** ou 1 **enlaceur**
97	1 **vampirien**
98	1 **chimère**
99	1 **flagelleur mental**
00	1 **naga corrupteur**

Les rencontres en Underdark (niveaux 5 à 10)

d100	Rencontre
01	3d6 **nuées de chauves-souris**
02	1d4 **araignées géantes** ou 1d4 **crapauds géants**
03	1 **mimique**
04	2d4 **vases grises**
05	2d10 **orcs** ou 3d6 **troglodytes**
06	3d6 **torves**
07	1d6+2 **méphites de magma**
08	1 **boss gobelin** avec 2d4 **gobelins**
09	2d4 **mantes obscures**
10	2d8+1 **drows**
11	2d10 **perforateurs**
12	1d4 **squelettes minotaures**
13-14	3d6 **gnomes des profondeurs**
15	1 **druide** avec un **ours polaire** (ours des cavernes)
16-17	3d6 **orcs**
18	1 **naga osseux**
19-20	2d6 **gobelours**
21-25	Des champignons luminescents poussant sur les parois d'une caverne humide et l'emplissant d'une faible lumière
26	2d4 **spectres**
27	1d12+4 **ombres**
28	1d3 **babéliens**
29-30	4d4 **hobgobelins**
31-32	1d4 **charognards rampants**
33-34	1 **pouding noir**
35	1d4 **gelées ocres**
36-40	Une plaque de mousse qui devient jaune si on projette de la lumière dessus
41	1d4 **nothics**
42-43	2d8+1 **spores gazeuses**
44-45	1d3 **cubes gélatineux**
46	1 **fantôme**
47-48	1 **crânefeu**
49-50	2d8 **duergars**
51	1 **âme-en-peine**
52	1 **mastodonte des ombres**
53	1 **xorn**
54	1d6+2 chasseurs nains (**vétérans**) traquant des trolls
55	1 **capitaine hobgobelin** avec 3d10 **hobgobelins**
56	1 **enlaceur**
57	1 **surveillant kuo-toas** avec 1d4 **fouets kuo-toas** et 1d8+1 **kuo-toas**
58	1d3 **sibylles de l'eau**
59	1d4 **blêmes** avec 1d10 **goules**
60	1 **otyugh**

d100	Rencontre
61-62	Une caravane marchande composée de 1 **mage drow**, 2 **guerriers d'élite drows** et 2d10 **quaggoths**
63	1d4 **nécrophages**
64	1d4 **doppelgangers**
65	2d8 **serpents de feu**
66	1d4 **spectateurs**
67	1 **orc Œil de Gruumsh** avec 1d4 **orogs** et 2d10+3 **orcs**
68	1d3 **vampiriens**
69	1d4 **horreurs crochues** ou 1d4 **minotaures**
70	3d6 **serviteurs des spores quaggoths**
71-72	1d6 **grells**
73	1d6+1 **dévoreurs d'intellect**
74	1d10 **gargouilles**
75	1 **zombi tyrannœil**
76-77	1 **quaggoth thonot** avec 2d4 **quaggoths**
78	1d6 **ettins** ou 1d4 **trolls**
79	1d8+1 **araignées de phase**
80	1 **fomorien** ou 1d3 **cyclopes**
81	1d4 **élémentaires de la terre**
82	3d6 **ogres**
83	1d4 **chuuls**
84	1d10 **molosses infernaux**
85	1d3 **guerriers d'élite drows**
86	1d4 **chimères**
87	1d4 **salamandres**
88	1 **manteleur**
89	2d4 **nécrophages**
90	1d4 **driders**
91	1 **géant du feu**
92	1 **grick dominant** avec 2d4 **gricks**
93	1 **flagelleur mental arcaniste**
94	1d4 **mages drows**
95	1 **naga corrupteur**
96	1d4 **flagelleurs mentaux**
97	1 **béhir**
98	1 **aboleth**
99	1 **dao** ou 1 **géant des pierres**
00	1 **tyrannœil**

Les rencontres en Underdark (niveaux 11 à 16)

d100	Rencontre
01-02	3d6 **charognards rampants**
03-04	1d6+1 **cubes gélatineux**
05-06	1d8+2 **babéliens**
07-08	2d8 **squelettes minotaures**
09-10	2d6 **gelées ocres**
11-12	2d4 **doppelgangers**
13-14	1d4 **quaggoths thonots** avec 1d10+2 **quaggoths**
15-16	1d3 **enlaceurs**
17-18	3d6 **gargouilles**
19-20	1d10 **mimiques**
21-25	Un ravin de 30 mètres de long, 4d10×30 centimètres de large et (5d20+200)×3 mètres de profondeur
26-27	1 **capitaine hobgobelin** avec 3d10 **hobgobelins**
28-29	2d4 **spectateurs**
30-31	3d6 **blêmes**
32-33	2d8 **dévoreurs d'intellect**
34-35	1d3 **orcs Œil de Gruumsh** avec 2d4 **orogs** et 2d10 **orcs**
36-40	Une grande caverne contenant 2d10 statues extraordinairement détaillées de diverses créatures
41-42	1d8+1 **surveillants kuo-toas**
43-44	2d4 **sibylles de l'eau**
45-46	2d10 **gricks**
47-48	3d6 **nothics**
49-50	2d8+1 **ogres**
51-52	1d6+2 **chuuls**
53-54	1d8+1 **ettins**
55	3d6 **grells**
56	2d4 **crânefeux**
57	2d12 soldats nains (**vétérans**) en patrouille
58	2d8 **molosses infernaux**
59	1d10 **fantômes**
60	3d4 **nécrophages**
61	3d6 **araignées de phase**
62	1d8+1 **nagas osseux**
63-65	Un cri perçant suivi d'un rire sinistre
66	1d4 **chimères**
67	1d10 **poudings noirs**
68	3d6 **minotaures**
69	2d4 **otyughs**
70	1d6+1 **zombis tyrannœils**
71	4d4 **horreurs crochues**
72	1d8+1 **mastodontes des ombres**
73	2d4 **salamandres**
74	1d3 **gricks dominants**
75	1d6+2 **xorns**
76-80	Un village en ruines qui appartenait autrefois à des gnomes des profondeurs. Une fouille des lieux a 50 % de chances de révéler 1d3 *potions de soins* et 25 % de chances de révéler un objet magique courant aléatoire.
81	2d4 **élémentaires de la terre**
82	1d3 **nagas corrupteurs**
83	1d8+1 **cyclopes**
84	1d6+2 **trolls**
85	2d4 **géants des pierres**
86	2d4 **âmes-en-peine**
87	1d4 **fomoriens**
88	1d3 **mages drows** avec 1d4 **guerriers d'élite drows**
89	1d10 **vampiriens**
90	1d3 **manteleurs**
91	1d4 **géants du feu**
92	1 **flagelleur mental arcaniste** avec 1d6+1 **flagelleurs mentaux**

d100	Rencontre
93	1d4 **daos**
94	1d8+1 **driders**
95	1d3 **béhirs**
96	1d4 **aboleths**
97	1 **tyrannœil**
98	1 **jeune dragon d'ombre rouge**
99	1 **tyramort**
00	1 **ver pourpre**

Les rencontres en Underdark (niveaux 17-20)

d100	Rencontre
01	1d4 **gricks dominants**
02	2d8 **tyrannœils**
03-04	3d6 **minotaures** ou 2d8 **surveillants kuo-toas**
05-06	2d8 **grells**
07-08	2d10 **araignées de phase**
09-10	4d4 **molosses infernaux**
11-12	1d6+2 **enlaceurs**
13-14	2d10 **nécrophages**
15-16	3d6 **doppelgangers**
17-18	1d8+1 **chimères**
19-20	1d4 **manteleurs**
21	1d4 **capitaines hobgobelins** avec 5d10 **hobgobelins**
22-23	1d8+1 **élémentaires de la terre**
24-25	2d4 **vampiriens**
26-27	3d6 **minotaures**
28-30	Une pyramide de 9 mètres de haut flottant à l'envers à quelques centimètres du sol d'une vaste caverne
31-32	1d10 **zombis tyrannœils**
33-34	1d4 **flagelleurs mentaux arcanistes**
35-36	1d6+2 **otyughs**
37-38	1d12 **trolls**
39-40	1d10 **âmes en-peine**
41-43	Une magnifique statuette d'obsidienne représentant une panthère abandonnée par terre
44-45	1d4 **mages drows** avec 1d6 **guerriers d'élite drows**
46-47	1d4 **nagas corrupteurs**
48-49	1d8+1 **salamandres**
50-51	2d4 **mastodontes des ombres**
52-53	1d10 **xorns**
54-56	1 **jeune dragon d'ombre rouge**
57-59	2d4 **fomoriens**
60-62	1d8+1 **driders**
63-65	1d20+20 **araignées** grouillant sur les parois d'une caverne pleine de toiles
66-68	1d4 **géants du feu**
69-70	1d10 **flagelleurs mentaux**
71-73	2d4 **géants des pierres**
74-76	1d12 **cyclopes**
77-80	Une grande caverne dans laquelle se dresse une idole de Blibdoolpoolp de 15 mètres de haut
81-85	1d3 **daos**
86-90	1d4 **tyrannœils**
91-93	1d4 **béhirs**
94-96	1 **tyramort**
97-99	1d3 **vers pourpres**
00	2d4 **aboleths**



Les rencontres urbaines (niveaux 1 à 4)

d100	Rencontre
01	1d6 **chats**
02-03	1 **roturier** avec 1d6 **chèvres**
04-05	2d10 **rats**
06	1 **corbeau** perché sur un poteau
07	1 **roturier** sur un **cheval de trait**
08	2d4 **mastiffs**
09	1d2 **roturiers** menant 1d4 **mules** ou 1d4 **poneys**
10	1 **pseudodragon**
11	1 **espion**
12-13	1d8+1 **acolytes**
14	1d6+6 **serpents volants**
15	3d6 **kobolds**
16	2d4 **mille-pattes géants**
17	1d8+1 **squelettes**
18-19	1d6+2 **nuées de rats**
20	1d12 **zombis**
21-25	Un colporteur peinant sous le poids de ses pots, casseroles et autres pièces d'équipement de base
26	1 **guêpe géante**
27-28	1 **cheval de guerre**
29	2d8 **membres de secte**
30-31	3d4 **rats géants**
32	2d8 **striges**
33	1d3+2 **serpents venimeux géants**
34	1d4+2 **nuées de chauves-souris**
35	2d4 **kobolds ailés**
36-40	Un chariot chargé de pommes bloque le trafic à cause d'une roue cassée
41	1 **crocodile**
42-43	1 **nuée d'insectes**
44-45	3d6 **bandits**
46-47	1d3+2 **nobles** sur des **chevaux de selle**, escortés par 1d10 **gardes**
48	2d4 **kenkus**
49	1d6+2 **méphites de fumée**
50	1d8+1 **nuées de corbeaux**
51-52	1 **rat-garou**
53-54	1d3 **demi-ogres**
55-56	1 **mimique**
57-58	1d4 **goules**
59-60	1d4 **spectres**

d100	Rencontre
61-62	1d10 **ombres**
63-65	Quelqu'un vide un pot de chambre dans la rue depuis une fenêtre du premier étage
66-67	1 **blême**
98-69	1 **ecclésiastique**
70-71	1 **feu follet**
72-73	1d3 **araignées géantes**
74-75	1d4 **yuan-tis sang-pur**
76-77	2d4 **malfrats**
78-80	Un prophète de malheur qui prêche la fin du monde à un coin de rue
81	1 **cambion**
82	1 **vampirien**
83	1 **couatl**
84	1 **fantôme**
85	1 **succube** ou 1 **incube**
86	1 **capitaine bandit** avec 3d6 **bandits**
87	1d4+1 **fanatiques de secte**
88	1 **chevalier** ou 1 **vétéran**
89	1 **sibylle de l'eau**
90	1 **nécrophage**
91	1 **mage**
92	1 **garde animé**
93	1 **gladiateur**
94	1 **revenant**
95	2d4 **gargouilles**
96	1d4 **doppelgangers**
97	1 **oni**
98	1 **traqueur invisible**
99	1d8+1 **araignées de phase**
00	1 **assassin**

Les rencontres urbaines (niveaux 5 à 10)

d100	Rencontre
01-02	1d10 **kenkus**
03-04	2d6 **mille-pattes géants**
05-06	2d8 **squelettes**
07-08	1d6 **nuées de chauves-souris** et 1d6 **nuées de rats**
09-10	3d6 **kobolds ailés**
11-13	2d4 **spectres**
14-16	1d4 **nécrophages**
17-19	4d4 **acolytes** sur des **chevaux de trait**
20-22	3d6 **mille-pattes géants**
23-25	Un enfant des rues bavard qui harcèle les passants pour leur servir de guide en ville contre 1 pa
26-28	1d10 **espions**
29-31	3d6 **crocodiles**
32-34	1d6+2 **nuées d'insectes**
35-37	2d4 **méphites de fumée**
38-40	Un **noble** criant « Au voleur ! Arrêtez-le ! » alors qu'un malandrin (**bandit**) s'enfuit
41-43	1 **succube** ou 1 **incube**
44-46	1d10 **demi-ogres**
47-49	2d10 **guêpes géantes**
50-51	4d10 **zombis**
52-53	1d4 **chevaliers** sur des **chevaux de guerre**
54-55	1d4+1 **sibylles de l'eau**
56-57	1d8+1 **mimiques**
58-59	2d8 **araignées géantes**
60-61	3d6 **ombres**
62-65	Un acteur se penche par une fenêtre du premier étage pour héler les passants et annoncer une représentation
66-67	1 **capitaine bandit** avec 3d8 **bandits**



d100	Rencontre
68-69	1d10 **feux follets**
70-71	2d4 **ecclésiastiques**
72-74	3d6 **yuan-tis sang-pur**
75-76	2d10 **malfrats**
77-80	Une diseuse de bonne aventure tire les cartes pour 1 pa
81	1d3 **gladiateurs**
82	1d4+1 **couatls**
83	1d8 **fantômes**
84	2d4 **doppelgangers**
85	1d6+2 **araignées de phase**
86	2d4 **vétérans**
87	1d8 **blêmes** avec 2d6 **goules**
88	3d6 **gargouilles**
89	2d10 **fanatiques de secte**
90	3d6 **rats-garous**
91	1 **assassin**
92	1d3 **traqueurs invisibles**
93	1 **slaad gris**
94	1 **jeune dragon d'argent**
95	1d4 **cambions** ou 1d4 **revenants**
96	3d6 **nécrophages**
97	1 **archimage**
98	2d4 **vampiriens** ou 1d4 **oni**
99	1 **mage** avec 1 **garde animé**
00	1 **rakshasa** ou 1 **vampire**

Les rencontres urbaines (niveaux 11-16)

d100	Rencontre
01	1 **mimique**
02-05	1 **capitaine bandit** avec 5d10 **bandits**, tous montés sur des **chevaux de selle**
06-10	1d10 **chevaliers** (l'un d'eux est un **doppelganger**) sur des **chevaux de guerre**
11-13	1d8 **succubes** ou 1d8 **incubes**
14-16	3d6 **fanatiques de secte**
17-19	1d10 **nécrophages**
20-22	3d6 **rats-garous**
23-25	Un bruit d'explosion retentit au loin, suivi d'un panache de fumée qui s'élève de l'autre côté du bourg
26-28	1d8+1 **fantômes**
29-31	2d10 **gargouilles**
32-34	1d6+2 **sibylles de l'eau**
35-37	1d4+4 **feux follets**
38-40	Des saltimbanques qui donnent un spectacle de marionnettes, les deux pantins se donnant tour à tour la bastonnade, pour le plus grand plaisir de la foule rassemblée
41-43	2d4 **couatls**
44-46	2d8 **blêmes**
47-51	1d8+1 **vétérans**
52-55	3d4 **ecclésiastiques**
56-58	2d4 **cambions**
59-61	1d10 **revenants**
62-65	2d4 **araignées de phase**
66-69	Un **roturier** dépenaillé se faufile dans une allée pour acheter quelque chose à un individu louche
70-72	1d8 **traqueurs invisibles**
73-75	1d8+1 **gladiateurs**
76-80	Deux fermiers se bagarrent à propos du prix des pommes de terre (50 % de chances que l'un d'eux soit un **assassin** à la retraite)
81-82	1d4 **jeunes dragons d'argent**
83-84	1d4 **assassins**
85-86	1d8 **oni**
87-88	1d4 **mages** avec 1d4 **gardes animés**
89-90	1d10 **vampiriens**
91-92	1 **dragon d'argent adulte**
93-94	1d4 **slaads gris**
95-96	1 **vampire lanceur de sorts** ou un **guerrier vampire**
97	1 **archimage** dévalant la rue à bride abattue sur un **cheval de selle**, mitraillant 1d4 **gardes** avec ses sorts
98	1 **rakshasa**
99	1 **vampire**
00	1 **vénérable dragon d'argent**

Les rencontres urbaines (niveaux 17 à 20)

d100	Rencontre
01-05	1d10 **traqueurs invisibles**
06-10	1d10 **revenants**
11-14	1d6+2 **gladiateurs**
15-18	2d4 **cambions**
19-22	2d6 **succubes** ou 2d6 **incubes**
23-25	Une sorcière (**archimage**) qui file à toute allure dans le ciel sur son *balai volant*
26-30	1d4 **slaads gris**
31-35	2d8 **couatls**
36-40	Un parent en détresse qui se précipite sur tous ceux qu'il croise en suppliant qu'on l'aide, car son enfant est tombé dans les égouts
41-45	1d3 **jeunes dragon d'argent**
46-50	3d6 **fantômes**
51-55	1 **dragon d'argent adulte**
56-60	1d4 **mages** avec 1d4 **gardes animés**
61-65	Un marchand agressif qui vante ses produits aux passants et prétend fournir les plus belles étoffes de soie du pays
66-70	1 **vénérable dragon d'argent**
71-75	3d6 **vampiriens**
76-80	Une patrouille de 2d10 **gardes** qui remontent la rue à la recherche de quelque chose ou de quelqu'un
81-85	1d10 **assassins**
86-90	1d4+1 **slaads gris**
91-93	1d10 **onis**
94-96	1 **vampire lanceur de sorts** ou 1 **guerrier vampire**
97	1d4 **archimages**
98	1d3 **rakshasas**
99	1d4 **vampires**
00	1 **tarasque**

Les pièges revisités

Les règles des pièges du *Guide du Maître du Donjon* vous fournissent les informations de base nécessaires à la gestion des pièges, mais celles présentées ici optent pour une approche différente, plus élaborée : elles décrivent les pièges sous forme de mécanismes de jeu et s'accompagnent de conseils pour créer vos propres pièges.

Au lieu de diviser les pièges selon leur nature magique ou mécanique, ces règles les séparent en deux catégories : simples et complexes.

Les pièges simples

Un piège simple s'active, après quoi il devient inoffensif ou facile à éviter. Une fosse dissimulée à l'entrée d'un antre gobelin, une aiguille empoisonnée qui jaillit d'une serrure, une arbalète modifiée pour tirer dès qu'un intrus marche sur une plaque de pression... voilà autant de pièges simples.

Les éléments d'un piège simple

La description d'un piège simple commence par une ligne donnant le niveau du piège et le degré de danger qu'il représente. S'en suit une note sur l'apparence générale du piège et son fonctionnement, puis trois paragraphes indiquant ses mécanismes de jeu.

Niveau et menace. Le niveau du piège correspond en réalité à un palier (1 à 4, 5 à 10, 11 à 16 et 17 à 20), indiquant quand utiliser le piège lors d'une campagne. De plus, chaque piège représente un danger modéré, redoutable ou mortel.

Déclencheur. Un piège simple se déclenche quand un événement déclencheur se produit. Cette section donne l'emplacement du déclencheur et l'activité déclenchant le piège.

Effet. Les effets du piège s'appliquent lorsqu'il s'active. Il peut projeter une fléchette, libérer un nuage de gaz empoisonné, ouvrir un panneau caché, etc. Cette section précise ce que vise le piège, son bonus d'attaque ou le DD de son jet de sauvegarde et ce qui se produit si la victime est touchée ou rate son jet de sauvegarde.

Contre-mesures. On peut détecter ou vaincre un piège de diverses manières, avec un test de caractéristique ou en recourant à la magie. Cette section indique comment contrer le piège. Elle précise aussi ce qui se passe éventuellement lorsque quelqu'un échoue à le neutraliser.

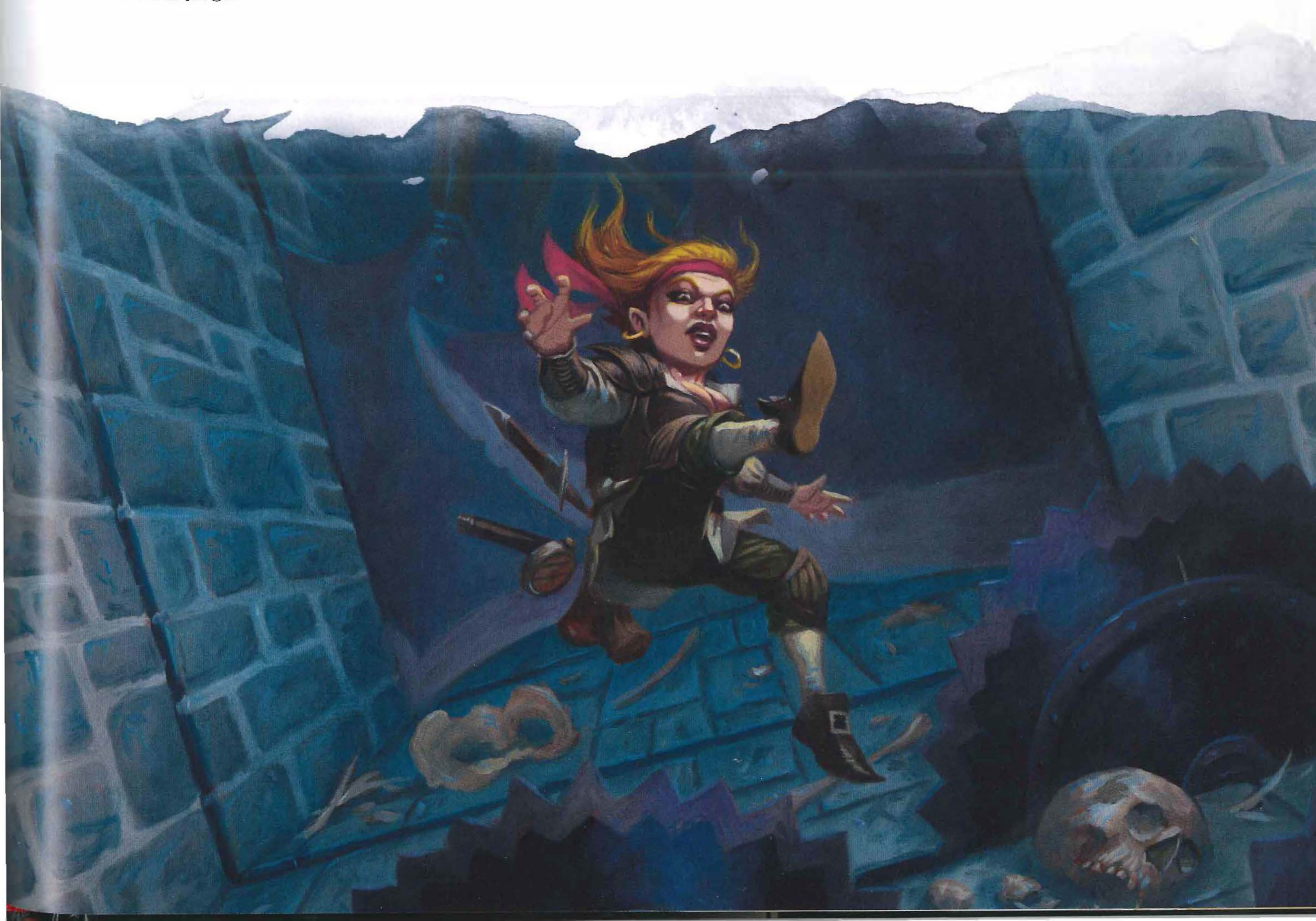
Utiliser un piège simple

Pour utiliser un piège simple dans votre aventure, commencez par noter la valeur de Sagesse (Perception) passive des personnages. La plupart des pièges reposent sur un test de Sagesse (Perception) quand il s'agit de détecter leur déclencheur ou d'autres éléments susceptibles de révéler leur présence. Si vous marquez une pause pour demander cette information à vos joueurs, ils se douteront qu'un danger caché les guette.

Quand un piège se déclenche, appliquez ses effets comme indiqué dans sa description.

Si les personnages repèrent un piège, restez ouvert vis-à-vis de leurs idées pour le vaincre. La description est un point de départ pour les contre-mesures, pas une définition complète.

Pour que vous puissiez décrire facilement ce qui se produit ensuite, les joueurs doivent se montrer précis en expliquant comment ils comptent neutraliser le piège. S'ils vous annoncent simplement qu'ils veulent faire un test, cela ne vous aidera guère. Demandez-leur comment leurs personnages sont positionnés et ce qu'ils comptent faire pour triompher du piège.



Donner de l'importance aux pièges

Pour augmenter vos chances que les personnages se heurtent aux pièges préparés à leur intention dans une rencontre ou une aventure, vous pourriez être tenté d'en utiliser un grand nombre, vous assurant ainsi que les personnages en affrontent au moins un ou deux. Cependant, mieux vaut lutter contre cette envie.

Si vos rencontres et vos aventures sont truffées de pièges et que les personnages en souffrent encore et encore, ils prendront sûrement des mesures pour éviter de nouvelles mésaventures. Leurs expériences récentes les rendront extrêmement prudents et vous risquez de voir le rythme de l'aventure passer au ralenti tandis que les joueurs examinent chaque centimètre carré du donjon en quête de fils et de plaques de pression.

Les pièges sont plus efficaces quand ils surprennent les gens, pas quand ils sont si nombreux que les personnages consacrent tous leurs efforts au repérage du suivant.

Quelques exemples de pièges simples

Voici quelques pièges simples pour peupler vos aventures ou servir de modèles à vos créations.

Aiguille empoisonnée

Piège simple (niveau 1 à 4, menace mortelle)

Une minuscule aiguille empoisonnée cachée dans une serrure, voilà un excellent moyen de décourager les voleurs désireux de piller un coffre. Ce genre de piège se trouve généralement sur la porte d'une salle au trésor ou sur un coffre.

Déclencheur. Une créature déclenche le piège si elle tente de crocheter la serrure ou de l'ouvrir.

Effet. La créature qui déclenche le piège doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 20. Si elle le rate, elle subit 14 (4d6) dégâts de poison et se retrouve empoisonnée pendant 10 minutes. Elle est paralysée tant qu'elle est ainsi empoisonnée. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle subit seulement la moitié des dégâts et n'est pas empoisonnée.

Contre-mesures. L'aiguille se repère avec un test de Sagesse (Perception) DD 20, mais uniquement si le personnage examine la serrure. Un test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur permet de désamorcer l'aiguille, mais un total de 10 ou moins au test déclenche le piège.

Arbalète surprise

Piège simple (niveau 1 à 4, menace redoutable)

L'arbalète surprise est un piège très apprécié des kobolds et autres créatures qui comptent sur les pièges pour défendre leur antre. Elle se compose d'un fil tendu en travers d'un couloir relié à deux arbalètes lourdes tournées de manière à tirer dans le couloir si quelqu'un détend le fil.

Déclencheur. Une créature déclenche le piège si elle traverse le fil.

Effet. Le piège effectue deux attaques contre la créature qui l'a déclenché. Chacune a un bonus d'attaque de +8 et inflige 5 (1d10) dégâts perforants si elle touche. Ces attaques ne sont jamais avantagées ni désavantagées.

Contre-mesures. Le fil se repère avec un test de Sagesse (Perception) DD 15. Un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur permet de désamorcer le fil, sachant qu'un résultat de 5 ou moins sur le test déclenche le piège.

Explosion ardente

Piège simple (niveau 5 à 10, menace redoutable)

Le temple de Pyremius, un dieu du feu, est menacé par des voleurs désireux de dérober les opales de feu que les prêtres ont laissées là en offrande à leur dieu. Une mosaïque sur le sol de l'entrée du sanctuaire intérieur leur adresse une réprimande enflammée.

Déclencheur. Toute personne qui marche sur la mosaïque en fait jaillir une gerbe de feu. Les gens portant un symbole sacré de Pyremius bien en vue ne déclenchent pas le piège.

Effet. Un cube de feu de 4,50 mètres d'arête jaillit, recouvrant la plaque de pression et la zone alentour. Les créatures présentes dans la zone doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent subissent 24 (7d6) dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Contre-mesures. Un test de Sagesse (Perception) DD 15 révèle la présence de cendres et de légères marques de brûlure dans la zone qu'affecte le piège. Un test d'Intelligence (Religion) DD 15 réussi permet de détruire le piège en déformant une rune essentielle en périphérie de la mosaïque, à portée. Le piège s'active si la personne rate ce test. Si quelqu'un lance avec succès *dissipation de la magie* (DD 15) sur les runes, le piège est détruit.

Filet

Piège simple (niveau 1 à 4, menace redoutable)

Comme les gobelins ont une forte tendance à réduire leurs ennemis en esclavage, ils privilégient les pièges qui laissent les intrus en vie, afin de les envoyer travailler dans les mines ou ailleurs.

Déclencheur. Un fil est tendu dans un couloir et relié à un grand filet. Si le fil se casse, le filet tombe sur les intrus. Le fil est également relié à une cloche de fer qui sonne quand le piège s'active, alertant les gardes proches.

Effet. Un filet tombe sur une zone de 3 mètres sur 3 centrée sur le fil déclencheur et une cloche se met à sonner. Toute créature entièrement comprise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sans quoi elle est entravée. Une créature peut utiliser une action pour faire un test de Force DD 10 pour se libérer ou libérer un tiers. On peut aussi libérer une créature sans la blesser en utilisant une arme tranchante pour infliger 5 dégâts tranchants au filet (CA 10, 20 pv).

Contre-mesures. Le fil et le filet se repèrent avec un test de Sagesse (Perception) DD 15. Un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur permet de désamorcer le fil sans faire tomber le filet ni sonner la cloche. Si le personnage rate son test, le piège s'active.

Les fosses c'est top !
Parce que quand l'un de vous autres, petites choses qui marchent, passez dessus, vous tombez ! Et vous vous faites mal !
J'adore !

Fosse cachée
Piège simple (niveau 1 à 4, menace modérée)

La plus simple des fosses se compose d'un trou de 3 mètres de profondeur, dissimulé par une toile usée recouverte de feuilles et de terre pour ressembler à une zone stable. Ce type de piège est bien utile pour bloquer l'entrée de l'antre d'un monstre et s'accompagne souvent d'étroites corniches sur les côtés pour permettre de circuler autour.

Déclencheur. Toute personne qui marche sur la toile risque de passer au travers.

Effet. La créature qui déclenche le piège doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Si elle le réussit, elle se rattrape au bord de la fosse ou recule d'instinct. Si elle échoue, elle tombe dans la fosse et subit 3 (1d6) dégâts contondants à cause de la chute.

Contre-mesures. Un test de Sagesse (Perception) DD 10 révèle la présence de la toile et d'une corniche d'une trentaine de centimètres autour de la fosse où se déplacer en toute sécurité.

Herse fermée
Piège simple (niveau 1 à 4, menace modérée)

Certaines personnes, comme des magiciens fous en quête de nouvelles victimes, construisent des donjons dans l'intention d'empêcher leurs visiteurs de fuir. La herse qui se referme est un piège particulièrement retors en ce que la herse se trouve parfois loin de la plaque de pression qui la referme. Elle peut se fermer à l'entrée du donjon alors que la plaque se trouve dans ses entrailles, à des centaines de mètres de là : les aventuriers ignoreront qu'ils sont enfermés tant qu'ils n'auront pas tenté de ressortir.

Déclencheur. Une créature déclenche le piège si elle marche sur la plaque de pression.

Effet. Une herse de fer tombe du plafond, bloquant un passage ou une issue.

Contre-mesures. La plaque de pression se repère avec un test de Sagesse (Perception) DD 20. Un test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur permet de la désamorcer, sachant qu'un total de 5 ou moins au test déclenche le piège.

Lame pendulaire
Piège simple (niveau 5 à 10, menace redoutable)

Ce piège utilise des lames mobiles qui se balancent dans une salle et menacent toutes les créatures voisines. En général, ces lames s'activent à l'aide d'un levier ou d'un autre mécanisme simple. Les kobolds apprécient tout particulièrement ce piège capable de terrasser des créatures plus grandes qu'eux.

Déclencheur. Le piège s'active quand une créature tire le levier.

Effet. Toutes les créatures de taille Moyenne ou plus situées dans une zone de 1,50 mètre pour 6 de long doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent subissent 14 (4d6) dégâts tranchants, les autres la moitié seulement.

Contre-mesures. Le levier n'est pas caché. Un test de Sagesse (Perception) DD 15 au niveau de la zone d'effet du piège révèle des éraflures et des traces de sang sur le sol et les murs. Un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur permet de désamorcer le levier.

Piège à ours
Piège simple (niveau 1 à 4, menace redoutable)

Un piège à ours ressemble à deux mâchoires de fer qui se referment sur la jambe d'une créature lorsqu'elle marche dessus. Le piège est rivé au sol, empêchant la victime de se déplacer.

Déclencheur. Une créature déclenche le piège à ours si elle marche dessus.

Effet. Le piège fait un jet d'attaque contre la créature qui le déclenche avec un bonus d'attaque de +8. Il inflige 5 (1d10) dégâts perforants s'il touche. Cette attaque n'est jamais avantagée ni désavantagée. Une créature touchée voit sa vitesse réduite à 0 mètre. Elle ne peut pas se déplacer tant qu'elle ne s'est pas libérée. Pour cela, elle ou une autre créature adjacente au piège doit réussir un test de Force DD 15.

Contre-mesure. Le piège se repère avec un test de Sagesse (Perception) DD 10. Un test de Dextérité DD 10 avec des outils de voleur permet de le désamorcer.

Sommeil de plomb
Piège simple (niveau 11 à 16, menace mortelle)

Quand un sommeil de plomb s'active, une plaque de pression libère un sort qui plonge les intrus dans un profond sommeil. Les gardiens du donjon peuvent ensuite disposer des dormeurs.

Déclencheur. Une créature déclenche le piège si elle marche sur la plaque de pression.

Effet. Quand le piège s'active, il lance le sort *sommeil* centré sur la plaque de pression en utilisant un emplacement de sort de niveau 9.

Contre-mesures. La plaque de pression se repère avec un test de Sagesse (Perception) DD 20. Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20 effectué dans un rayon de 1,50 mètre autour de la plaque de pression désactive le piège, sachant que si le total du test est de 10 ou moins, le piège se déclenche. Si un personnage lance *dissipation de la magie* (DD 19) avec succès sur la plaque de pression, il détruit le piège.

La conception d'un piège simple

Vous pouvez créer vos propres pièges simples en observant les conseils suivants. Vous pouvez aussi adapter les exemples fournis à d'autres niveaux et d'autres degrés de dangerosité en modifiant les DD et les dégâts comme indiqué plus loin.

L'utilité
Avant de vous pencher sur les détails du piège, réfléchissez à sa raison d'être. Pourquoi quelqu'un construirait-il ce piège ? Quelle est son utilité ? Pensez au créateur du piège (dans l'aventure), à ses intentions et à l'emplacement que le piège protège. Les pièges s'accompagnent d'un contexte, ils ne sont pas créés sans raison, et c'est ce contexte qui définit leur nature et leurs effets.

Voici quelques usages généraux pour un piège. Utilisez-les comme inspiration pour créer les vôtres.

Alarmer. Une alarme est conçue pour avertir les occupants d'une zone de l'arrivée d'intrus. Elle peut faire sonner une cloche ou un gong. Ce genre de piège s'accompagne rarement d'un jet de sauvegarde, car il est impossible d'éviter l'alarme une fois le piège déclenché.

Retarder. Certains pièges sont conçus pour retarder les ennemis, afin de donner aux occupants du donjon le temps d'organiser la défense ou de fuir. La fosse cachée est un exemple classique de ce genre de piège. Une fosse de 3 mètres de profondeur inflige peu de dégâts et il n'est pas



bien difficile d'en ressortir, mais elle remplit son rôle en retardant les intrus. Parmi les pièges destinés au retardement, on trouve aussi les murs qui s'effondrent, les herses qui tombent du plafond et les mécanismes de fermeture qui ferment ou claquent et verrouillent une porte. Si un piège de retardement possède des pièces mobiles qui menacent directement les personnages lorsqu'il s'active, ces personnages ont généralement droit à un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter de se blesser.

Entraver. Un piège à entrave est conçu pour bloquer ses victimes sur place et les empêcher de se déplacer. Il est souvent employé de concert avec des patrouilles régulières, qui récupèrent les victimes et s'en occupent ailleurs. Cependant, dans un donjon ancestral, il se peut que les gardes aient disparu depuis longtemps.

Il faut généralement réussir un jet de sauvegarde de Force pour éviter un piège à entrave, mais certains n'autorisent pas de jet. En plus de faire des dégâts, le piège empêche la créature de bouger. De nouveaux jets de Force (contre le DD du jet de sauvegarde du piège) ou des dégâts infligés au piège peuvent briser ce dernier et libérer sa victime. Parmi ces pièges, on trouve le piège à ours, la cage qui tombe du plafond et le mécanisme qui projette un filet.

Tuer. Certains pièges sont tout bonnement conçus pour éliminer les intrus. Parmi leurs effets, on trouve des aiguilles empoisonnées qui jaillissent d'une serrure dès qu'on y touche, des gerbes de feu qui emplissent une pièce, du gaz empoisonné et d'autres mesures létales. Un jet de sauvegarde (généralement de Dextérité ou de Constitution) permet à une créature d'éviter ou de réduire les effets du piège.

Niveau et dangerosité

Avant de créer les effets d'un piège, réfléchissez à son niveau et sa dangerosité.

Les pièges se divisent en quatre paliers de niveaux : 1 à 4, 5 à 10, 11 à 16, 17 à 20. Le niveau que vous choisissez pour le piège vous sert de point de départ pour déterminer sa puissance.

Pour cerner la force du piège, choisissez s'il représente un danger modéré, redoutable ou mortel pour les personnages de son palier de niveau. Un piège modéré a peu de chances de tuer un personnage, un piège redoutable devrait pousser le personnage touché à demander des soins et un piège mortel peut réduire un personnage à 0 point de vie en un coup et la plupart des créatures ont grand besoin d'un court ou d'un long repos après avoir subi ses effets.

Consultez les tables suivantes lorsque vous déterminez les effets d'un piège. La table DD des jets de sauvegarde contre les pièges et bonus d'attaque donne des conseils pour déterminer le DD du jet de sauvegarde, le DD du test et le bonus d'attaque d'un piège. Le DD du test est donné par défaut pour tout test entraînant une interaction avec le piège.

La table Sévérité des dégâts par niveau indique les dégâts qu'un piège inflige typiquement en fonction de son propre niveau. Les valeurs sont données en partant du principe que le piège blesse une seule créature. Utilisez des d6 au lieu de d10 pour les pièges qui affectent plusieurs créatures à la fois.

La table Équivalent de sort par niveau montre le niveau d'emplacement de sort approprié en fonction du niveau de personnage et de la sévérité du danger que représente le piège. Un sort est une excellente base de conception pour un piège, que ce piège imite le sort (un miroir lançant *charme-personne* sur toute personne qui s'y regarde) ou utilise ses effets (un objet alchimique qui explose comme une *boule de feu*).

La case du danger mortel pour les personnages de niveau 17 ou plus suggère de combiner un sort de niveau 9 et un de niveau 5 en un même effet. Dans ce cas, choisissez deux sorts ou utilisez les effets d'un sort lancé avec un emplacement de niveau 9 et un de niveau 5. Par exemple, une telle *boule de feu* infligerait 24d6 dégâts de feu aux créatures ratant leur jet de sauvegarde.

DD des jets de sauvegarde contre les pièges et bonus d'attaque

Danger du piège	DD JdS/test	Bonus d'attaque
Modéré	10	+5
Redoutable	15	+8
Mortel	20	+12

Sévérité des dégâts par niveau

Niveau de personnage	Modéré	Redoutable	Mortel
1-4	5 (1d10)	11 (2d10)	22 (4d10)
5-10	11 (2d10)	22 (4d10)	55 (10d10)
11-16	22 (4d10)	55 (10d10)	99 (18d10)
17-20	55 (10d10)	99 (18d10)	132 (24d10)

Équivalent de sort par niveau

Niveau de personnage	Modéré	Redoutable	Mortel
1-4	Tour de magie	1	2
5-10	1	3	6
11-16	3	6	9
17-20	6	9	9+5

Les déclencheurs
Le déclencheur est la condition à remplir pour activer le piège.

Choisissez le mode d'activation du piège et déterminez comment les personnages peuvent le découvrir. Voici quelques exemples :

- Une plaque de pression qui active le piège quand on marche dessus.
- Un fil qui déclenche le piège quand on le casse, en général en passant au travers.
- Une poignée de porte qui active le piège quand on la tourne du mauvais côté.
- Une porte ou un coffre qui déclenche un piège quand on l'ouvre.

Pour être efficace, le déclencheur doit d'ordinaire être caché, sinon il est très facile d'éviter le piège.

Le déclencheur exige un test de Sagesse (Perception) s'il suffit de le repérer pour comprendre sa nature. Les personnages peuvent déjouer une fosse cachée par un filet recouvert de feuilles s'ils repèrent le vide à travers un trou dans la couche de feuilles. Un fil ne sert à rien s'il est repéré, tout comme une plaque de pression.

D'autres pièges se repèrent suite à une inspection minutieuse et d'habiles déductions. Une poignée qui ouvre une porte quand on la tourne à droite, mais déclenche un piège quand on la tourne à gauche exige un test d'Intelligence (Investigation), car, si elle est bien visible, il est moins évident de comprendre sa nature.

Quel que soit le type du test, le DD dépend du talent et du soin avec lequel le piège a été dissimulé. On repère la plupart des pièges en réussissant un test DD 20, mais si le piège a été conçu à la hâte ou sans soin, le DD peut être de 15. Un piège particulièrement vicieux peut avoir un DD de 25.

Vous devez ensuite réfléchir à ce que les personnages apprennent lorsqu'ils réussissent le test. Dans la plupart des cas, ils découvrent le piège, cependant il arrive qu'ils repèrent juste des indices et doivent en tirer des conclusions avant de le neutraliser. Les personnages peuvent alors réussir le test, mais déclencher tout de même le piège s'ils ne comprennent pas la nature de ce qu'ils viennent de découvrir.

Les effets
La conception d'un piège est un processus simple et direct. Les tables indiquant le DD des jets de sauvegarde, les bonus d'attaque, les dégâts et autres forment un excellent point de départ pour les pièges simples infligeant des dégâts.

Pour les pièges à effet plus complexe, le mieux consiste à utiliser la table Équivalent de sort par niveau pour trouver ce qui convient le mieux à l'effet de sort désiré. Un sort est un bon point de départ, car c'est un élément de jeu compact produisant des effets spécifiques.

Si vous utilisez un sort comme point de départ, demandez-vous s'il faut modifier ses effets pour les adapter à la nature du piège. Par exemple, vous pouvez facilement changer le type de dégâts d'un sort ou le genre de jet de sauvegarde qu'il entraîne.

Désarmer un piège simple
Il suffit d'un test de caractéristique pour désarmer un piège simple. Imaginez comment il opère, puis demandez-vous comment les personnages peuvent le surmonter. Il peut autoriser plusieurs types de tests de caractéristique. Certains pièges sont si mal cachés qu'ils se découvrent et s'évitent sans effort actif. Par exemple, une fosse cachée est désarmée dès qu'elle est repérée, car il suffit alors de la contourner ou de descendre le long d'une de ses parois, de la traverser par le fond et de remonter de l'autre côté.

Une fois que vous avez déterminé comment désarmer ou éviter un piège, décidez quelles combinaisons de caractéristique et de compétence utiliser contre lui : test de Dextérité avec des outils de voleur, test de Force (Athlétisme), test d'Intelligence (Arcanes)...

Un test de Dextérité avec des outils de voleur peut s'appliquer à n'importe quel piège doté d'un élément mécanique. Ces outils peuvent servir à désarmer un fil ou une plaque de pression, à démanteler le mécanisme d'une aiguille empoisonnée ou à boucher une valve expulsant un gaz empoisonné dans une salle.

Le test de Force est souvent la méthode de prédilection pour neutraliser un piège destructible ou que l'on peut enrayer par la force brute. On peut briser une lame pendulaire, maintenir un bloc de pierre glissant en place ou déchirer un filet.

Pour désarmer un piège magique, il faut miner la magie qui l'alimente. D'ordinaire, un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Arcanes) comprend comment le piège fonctionne et comment le désamorcer. Le personnage pourrait, par exemple, découvrir qu'il faut casser l'un des yeux de verre d'une statue pour l'empêcher de cracher des flammes magiques.

Une fois que vous savez quel genre de test effectuer, déterminez ce qui se passe lorsque quelqu'un rate la tentative de désamorçage. Selon le type de test concerné et la nature du piège, il se peut que tout test raté entraîne des conséquences négatives (en général le déclenchement du piège) ou bien que le piège se déclenche seulement si le total du test est inférieur ou égal à un nombre choisi.

Installer un piège simple
Le contexte et l'environnement sont des éléments essentiels quand il s'agit de placer un piège. Un tronc se balançant et menaçant de renverser les personnages est une simple gêne sur un chemin de forêt où il est facile de le contourner alors qu'il peut se muer en danger mortel sur une piste étroite à flanc de falaise.

Les goulets d'étranglement et les passages étroits qui mènent à un endroit essentiel dans un donjon font d'excellents emplacements pour un piège, en particulier à vocation d'alarme ou d'entrave. L'objectif est de retarder les intrus ou de les arrêter avant qu'ils n'atteignent une zone clef, ce qui donne aux habitants du donjon une chance de préparer leur défense ou de monter une contre-attaque.

Un coffre au trésor, la porte d'un caveau ou un autre obstacle ou récipient empêchant d'atteindre un bien de valeur offrent un emplacement idéal pour un piège destiné à tuer. Dans ce cas, le piège est la dernière ligne de défense contre les voleurs et les intrus.

Les pièges à alarme ne représentant pas une menace physique directe, ils sont bien adaptés aux zones utilisées par les habitants d'un donjon, si bien sûr ces derniers connaissent l'existence du piège et savent comment l'éviter. Les accidents arrivent, mais si un gobelin se précipite dans son antre et déclenche l'alarme, cela ne fait pas grand mal. L'alarme sonne, les gardes arrivent, punissent le maladroit et réinitialisent le piège.

Les pièges complexes

Un piège complexe fait planer plusieurs dangers sur les aventuriers. Une fois le piège complexe activé, il reste dangereux round après round, jusqu'à ce que les personnages parviennent à l'éviter ou le désactiver. Certains pièges complexes deviennent de plus en plus dangereux au fil du temps, par exemple s'ils accumulent de la puissance ou gagnent en vitesse.

Un piège complexe est plus difficile à désamorcer qu'un piège simple, car il ne suffit pas de réussir un seul test, il faut une série de tests pour démanteler progressivement les composantes du piège. L'effet du piège s'atténue à chaque réussite, jusqu'à ce qu'il soit désactivé.

La plupart des pièges complexes sont conçus de manière à ce qu'il faille s'exposer à leurs effets pour pouvoir les désamorcer. Par exemple, le mécanisme qui contrôle un couloir plein de lames pendulaires se trouve à l'opposé de l'entrée, tandis que la statue qui baigne une salle d'énergie nécrotique ne peut se désamorcer qu'en se tenant dans la zone affectée.

Les éléments d'un piège complexe

Un piège complexe dispose de tous les éléments d'un piège simple, mais aussi de caractéristiques spéciales qui en font une menace d'ordre plus dynamique.

Niveau et menace. Un piège complexe utilise les mêmes désignations que les pièges simples pour le niveau et la dangerosité.

Déclencheur. Comme les pièges simples, les complexes disposent d'un déclencheur. Certains en possèdent plusieurs.

Initiative. Un piège complexe dispose de tours, comme une créature, car il fonctionne sur la durée. Cette partie de la description du piège précise si le piège est lent (initiative de 10), rapide (initiative de 20) ou très rapide (initiatives de 20 et de 10). Un piège agit toujours après les créatures qui possèdent la même valeur d'initiative que lui.

Éléments actifs. À son tour, le piège produit des effets spécifiques détaillés dans cette partie de sa description. Il peut disposer de plusieurs éléments actifs, d'une table dans laquelle lancer un dé pour déterminer un effet aléatoire ou d'options parmi lesquelles faire votre choix.

Éléments dynamiques. Un élément dynamique est une menace qui apparaît ou évolue pendant que le piège fonctionne. En général, les modifications impliquant des éléments dynamiques s'appliquent à la fin de chaque tour du piège ou en réponse aux actions des personnages.

Éléments constants. Un piège complexe représente un danger même quand ce n'est pas son tour. Cette section décrit comment les parties du piège fonctionnent. La plupart font une attaque contre toute créature présente dans une certaine zone ou l'obligent à faire un jet de sauvegarde.

Contre-mesures. Il y a de nombreuses manières de triompher d'un piège. La description du piège précise les tests ou sorts susceptibles de le détecter ou de le désamorcer. Elle indique aussi ce qui se passe éventuellement en cas d'échec lors de la tentative de désamorçage.

La neutralisation d'un piège complexe se déroule comme pour un piège simple, sauf qu'il faut réussir plus de tests. Il faut d'ordinaire réussir trois tests pour désamorcer l'un des éléments d'un piège complexe. Nombre de ces pièges sont dotés de plusieurs éléments et demandent donc beaucoup de travail pour neutraliser chacun d'eux. En général, un test réussi réduit l'efficacité d'un élément du piège, même s'il ne désactive pas le piège dans son ensemble.

Utiliser un piège complexe

En jeu, un piège complexe fonctionne comme un monstre légendaire. Quand il se met en route, ses éléments actifs agissent à son initiative. Les caractéristiques du piège s'activent à chaque fois que vient son tour dans l'ordre d'initiative, sachant que le piège joue après les créatures possédant la même initiative que lui. Appliquez les effets détaillés dans la description du piège.

Une fois les effets des éléments actifs du piège appliqués, consultez ses éléments dynamiques pour voir s'il se produit un changement. Nombre de pièges complexes ont des effets qui varient lors d'une rencontre. Une aura magique peut faire des dégâts qui augmentent avec sa durée d'activation tandis qu'une lame montée sur un balancier peut changer de zone.

Les éléments constants du piège lui permettent de faire effet même quand ce n'est pas son tour. À la fin du tour de chaque créature, regardez les éléments constants du piège pour savoir si l'un d'eux fait effet.

L'expérience reçue pour un piège complexe

Les personnages qui triomphent d'un piège complexe méritent des points d'expérience attribués selon le danger qu'il représentait. Il faut un instant de réflexion pour décider si un groupe a surmonté un piège. En règle générale, si les personnages désamorcent un piège complexe ou sont exposés à ses effets et survivent, donnez-leur les points d'expérience pour leurs efforts, selon la table que voici.

L'expérience en récompense d'un piège complexe

Niveau du piège	Points d'expérience
1-4	650
5-10	3 850
11-16	11 100
17-20	21 500

Quelques exemples de pièges complexes

Voici quelques pièges complexes à utiliser pour mettre vos personnages à l'épreuve ou servir de modèles à vos créations.

Chemin de lames

Piège complexe (niveau 1 à 4, menace redoutable)

La tombe du roi Alexandre et de la reine Zénobie se trouve cachée dans une pyramide ensevelie marquant l'emplacement de la cité perdue de Cynidicée. L'entrée du tombeau est un long couloir constellé de pièges auquel on accède seulement par des portes secrètes habilement dissimulées. Ce couloir fait 6 mètres de large pour 50 de long. Il est principalement dégagé, sauf au bout de 25 mètres où le sol est fissuré et abîmé sur une section de 15 mètres considérée comme un terrain difficile.

Déclencheur. Ce piège s'active dès qu'une créature autre qu'un mort-vivant entre dans le couloir. Il reste actif tant qu'une telle créature se trouve dans le couloir.

Initiative. Le piège agit à une initiative de 20 et à une de 10.

Éléments actifs. Le chemin de lames comprend un ensemble de lames tournoyantes sur les 25 premiers mètres

du piège, des piliers qui s'abattent depuis le plafond avant d'y remonter sur les 15 mètres qui suivent et une rune de terreur sur les 10 derniers mètres.

Les lames tournoyantes (initiative 20). Les lames attaquent toute créature dans les 25 premiers mètres du couloir, avec un bonus au jet d'attaque de +5. Elles infligent 11 (2d10) dégâts tranchants si elles touchent.

Chute de piliers (initiative 10). Toutes les créatures présentes dans la zone de 15 mètres de long située après les 25 premiers mètres du couloir doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent subissent 11 (2d10) dégâts contondants et se retrouvent à terre, les autres reçoivent la moitié de ces dégâts et ne sont pas jetées à terre.

Rune de terreur (initiative 10). Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone de 10 mètres de long située après la chute de piliers doivent faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. Celles qui échouent sont terrorisées par la rune et doivent immédiatement utiliser leur réaction pour se déplacer à leur vitesse en direction des piliers. Les créatures terrorisées ne peuvent pas s'approcher plus près de l'extrémité du couloir tant qu'elles n'ont pas utilisé une action pour faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 et mis un terme à leur état terrorisé avec un succès.

Éléments dynamiques. Plus longtemps piège reste actif, plus les lames et la rune deviennent dangereuses.

Accélération des lames. Les lames tournent de plus en plus vite, ralentissant seulement quand elles touchent une cible. Chaque fois que les lames ratent une attaque, la suivante devient plus difficile à esquiver. Le bonus d'attaque augmente de 2 après chaque attaque ratée et les dégâts augmentent de 3 (1d6). Ces avantages s'appliquent jusqu'à ce que les lames touchent une cible, après quoi ces valeurs reviennent à la normale.

Défense runique. Les modifications de la rune de terreur augmentent la puissance du piège. Chaque test réussi lors d'une tentative de désamorçage de la rune augmente les dégâts des lames et des piliers de 5 (1d10) et le jet de sauvegarde contre la rune de 1.

Éléments constants. Les lames tournoyantes et la rune de terreur affectent chaque créature qui termine son tour dans les zones qu'elles affectent respectivement.

Lames tournoyantes. Toute créature qui termine son tour dans la zone affectée par les lames est la cible d'une attaque : bonus d'attaque +5 ; si touchée 5 (1d10) dégâts tranchants.

Rune de terreur. Toute créature qui termine son tour à 10 mètres ou moins de l'extrémité du couloir doit faire un jet de sauvegarde contre l'effet de la rune de terreur.

Contre-mesures. Il existe des contre-mesures pour neutraliser chaque élément actif du piège.

Lames tournoyantes. Les personnages peuvent briser les lames, endommager leurs composantes ou discerner comment les éviter. Les lames se désactivent si leur bonus d'attaque passe à −8. Voici comment le réduire.

Intelligence (Investigation), DD 15. Une créature capable de voir les lames peut tenter un test d'Intelligence (Investigation) par une action. Si elle le réussit, elle apprend comment anticiper le mouvement des lames, ce qui leur impose un désavantage au jet d'attaque contre elle tant qu'elle n'est pas neutralisée.



Attaque. Une créature présente dans la zone peut préparer son attaque pour frapper une lame dès qu'elle passe. La lame est avantagée lors de son attaque contre cette créature, ensuite, cette dernière l'attaque. Chaque lame a une CA de 15 et 15 points de vie. La destruction d'une lame réduit le bonus à l'attaque des lames tournoyantes de 2.

Test de Dextérité avec des outils de voleur, DD 15. Une créature peut utiliser des outils de voleur dans la zone d'attaque des lames pour démanteler leur mécanisme. Un test réussi réduit le bonus d'attaque des lames de 2.

Chute de piliers. Il n'y a aucune contre-mesure à prendre contre les piliers.

Rune de terreur. La rune se désactive avec trois tests d'Intelligence (Arcanes) DD 15, chacun nécessitant une action. Une créature doit se trouver à l'extrémité du couloir pour tenter un test et il ne peut y avoir qu'une créature à la fois travaillant à cette tâche. Une fois qu'une créature a tenté un test pour désactiver la rune de terreur, aucune autre ne peut le faire avant la fin du tour suivant de la première créature. On peut aussi désactiver la rune en lançant trois fois *dissipation de la magie* (DD 13) avec succès sur elle.

Sphère du destin broyeur

Piège complexe (niveau 5-10, menace mortelle)

Le bouffon de la cour a inventé ce piège pour contrer toute personne désireuse de s'emparer de son chapeau de bouffon magique. Sa tombe se trouve au bout d'un couloir de 3 mètres de large pour 45 mètres de long qui descend en pente raide du nord en direction du sud. L'entrée de la tombe est une porte dans le mur oriental au bas de la pente, à l'extrémité méridionale du couloir.

Déclencheur. Ce piège s'active dès que l'on ouvre la porte menant au cercueil du bouffon. Un portail magique

s'ouvre à l'extrémité nord du couloir et crache une énorme sphère de métal qui dévale la pente. Quand elle arrive en bas, un second portail s'ouvre brièvement et la téléporte de nouveau en haut de la pente pour répéter le processus.

Initiative. Le piège agit à 10 d'initiative (mais consultez les éléments dynamiques).

Éléments actifs. Bien que le piège soit de nature complexe, il n'a qu'un élément actif. Cela lui suffit amplement.

Sphère du destin broyeur (initiative 10). L'élément actif du piège est une sphère de métal qui emplit presque entièrement les trois mètres de large du couloir et roule jusqu'au bas de la pente à son tour. Toutes les créatures présentes sur le chemin de la sphère doivent faire un jet de sauvegarde de Force DD 20. Celles qui échouent subissent 22 (4d10) dégâts contondants et sont jetées à terre, les autres reçoivent la moitié des dégâts seulement et ne se retrouvent pas à terre. Les objets qui bloquent la sphère (comme un mur invoqué) subissent les dégâts maximaux suite à l'impact.

Éléments dynamiques. Plus la sphère roule, plus elle devient dangereuse.

Vitesse mortelle. Après son tour, la sphère gagne de la vitesse, ce qui augmente ses dégâts de 11 (2d10). Quand ses dégâts sont de 55 (10d10) ou plus, elle agit à une initiative de 20 et de 10.

Contre-mesures. On peut neutraliser le piège en bloquant la sphère ou en l'empêchant de se téléporter.

Arrêter la sphère. Le plus simple pour neutraliser le piège consiste à bloquer la sphère. Un *mur de force* y réussit facilement, tout comme n'importe quel objet placé sur son chemin et doté d'assez de points de vie pour absorber les dégâts qu'elle inflige sans que cela le détruise.

Détruire les portails. Chaque portail se neutralise en réussissant trois tests d'Intelligence (Arcanes) DD 20, en revanche, il faut du temps pour analyser un portail afin de savoir comment le détruire. Des runes discrètes au plafond et au sol à chaque extrémité du couloir participent au fonctionnement des portails. Une créature doit tout d'abord utiliser une action pour examiner un ensemble de runes, puis utiliser une autre action pour tenter de les saccager. Chaque test réussi réduit les dégâts de la sphère de 11 (2d10), car elle perd de la vitesse en passant par un portail affaibli.

Sinon, un personnage peut désactiver un groupe de runes en lançant trois fois *dissipation de la magie* (DD 19) avec succès sur l'une des runes de cet ensemble.

Si le portail sud est détruit, la sphère heurte le mur méridional et s'arrête. Elle bloque la porte menant à la tombe, mais les personnages peuvent s'enfuir.

Tempête empoisonnée

Piège complexe (niveau 11 à 16, menace mortelle)

Ce piège démoniaque a été conçu pour éliminer les intrus qui se faufilent dans un temple yuan-ti. Il se compose d'une pièce de 18 mètres de côté dotée d'une porte de pierre de 1,50 mètre de large au milieu de chaque mur. Dans chaque angle de la salle, une statue de 3 mètres de haut représente un serpent enroulé prêt à frapper. Les yeux de chaque statue sont des rubis d'une valeur de 200 po pièce.

Déclencheur. Le piège se déclenche lorsque quelqu'un retire un rubis d'une des statues. La gueule de toutes les statues s'ouvre et révèle un tuyau de 2,5 centimètres de large qui descend dans sa gorge.

Initiative. Le piège s'active à une initiative de 20 et de 10.

Éléments actifs. Le piège emplit la salle de poison et d'autres effets mortels.

Verrouillage des portes (initiative 20). Les quatre portes de la salle se referment et se verrouillent par magie. Cet effet s'active une seule fois, lorsque le piège se déclenche.

Gaz empoisonné (initiative 20). Un gaz empoisonné envahit la salle. Chaque créature présente doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 20. Celles qui échouent subissent 33 (6d10) dégâts de poison, les autres la moitié seulement.

Tempête (initiative 10). De l'air et des gaz bouillonnent dans le piège. Lancez un d6 et consultez la table suivante.

Les effets de la tempête

d6	Effet
1	Des gaz hallucinogènes brouillent l'esprit et les sens. Tous les tests d'Intelligence et de Sagesse effectués dans la salle sont désavantagés jusqu'à ce que la tempête s'active de nouveau.
2	La salle s'emplit d'un gaz explosif. Si quelqu'un tient une flamme nue, elle provoque une explosion. Toutes les créatures de la zone doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20. Celles qui échouent subissent 22 (4d10) dégâts de feu, les autres la moitié seulement. Cela éteint la flamme.
3	La salle se remplit d'un gaz affaiblissant. Tous les tests de Force et de Dextérité effectués dans la salle sont désavantagés jusqu'à ce que la tempête s'active de nouveau.
4	Des vents violents obligent toutes les créatures de la pièce à réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20, sans quoi elles se retrouvent à terre.
5	La salle s'emplit de fumée. La visibilité est limitée à 30 centimètres jusqu'à ce que la tempête s'active à nouveau.
6	La salle s'emplit de poison, obligeant les créatures à faire des jets de sauvegarde, comme pour l'élément gaz empoisonné.

Éléments dynamiques. Plus le gaz se concentre dans la pièce, plus il devient dangereux.

Augmentation de puissance. Une fois le gaz empoisonné activé, ses dégâts augmentent de 11 (2d10) à chaque round jusqu'à un maximum de 55 (10d10).

Contre-mesures. Voici quelques manières de surmonter le piège.

Ouvrir les portes. Le plus rapide pour échapper au piège consiste à ouvrir les portes, mais elles sont protégées par magie. Pour ouvrir une porte, un personnage doit d'abord réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour trouver le mécanisme de verrouillage. Ensuite, il doit réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20 pour désactiver la sphère de force qui entoure le verrou (*dissipation de la magie* ne fonctionne pas). Il faut alors réussir un test de Dextérité DD 20 à l'aide d'outils de voleur pour crocheter la serrure. Enfin, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 pour ouvrir la porte de force. Chaque test demande une action.

Neutraliser les statues. Les personnages peuvent neutraliser les statues en bloquant le flot de poison qui s'écoule

de leur gueule. Ce serait une très mauvaise idée que de détruire les statues, car les tuyaux de gaz resteraient ouverts. Si quelqu'un réduit une statue à 0 point de vie (CA 17, 20 pv, résistance au feu et aux dégâts perforants et tranchants ; immunité contre le poison et les dégâts psychiques) ou réussit un test de Force DD 20 pour la briser, elle se fissure, s'ouvre et augmente les dégâts du gaz de 5 (1d10). Si un personnage réussit un test de Dextérité DD 20 en utilisant des outils de voleur ou un test de Force DD 15 pour bloquer la gueule de la statue avec une cape ou autre, les dégâts du poison diminuent de 5 (1d10). Si un personnage réussit ce test, quelqu'un doit rester près de la statue pour maintenir le blocage. Le piège se désactive une fois toutes les statues ainsi bloquées.

La conception d'un piège complexe

La création d'un piège complexe demande plus de travail que celle d'un piège simple, mais avec un peu de pratique, vous saurez comment procéder et irez plus vite.

Familiarisez-vous avec les conseils de conception des pièges simples avant de passer aux pièges complexes.

L'utilité

Les pièges complexes sont d'ordinaire créés pour protéger une zone en tuant ou neutralisant les intrus. Vous ne perdrez pas votre temps en réfléchissant à qui a conçu le piège, quel est son objectif et quel est le résultat escompté. Le piège protège-t-il un trésor ? Vise-t-il seulement un certain type d'intrus ?

Niveau et dangerosité

Les pièges complexes utilisent la même nomenclature que les pièges simples en matière de niveau et de dangerosité. Consultez cette section pour en savoir plus sur la manière dont ces éléments définissent le DD des jets de sauvegarde et des tests, les bonus d'attaque et autres éléments numériques.

La carte

Un piège complexe se compose de diverses parties, repose généralement sur la position des personnages pour résoudre ses effets et peut produire plusieurs effets à chaque round. Si on le dit complexe, ce n'est pas pour rien ! Pour commencer le processus de conception, commencez peut-être par dessiner une carte de la zone affectée sur du papier millimétré, en utilisant une échelle de 1,50 mètre par case. Ce niveau de détail vous permet de développer une idée claire de ce que le piège peut faire et de la manière dont ses différentes parties interagissent. Cette carte sert de point de départ et de contexte à tout le reste du processus de création.

Ne vous limitez pas à une pièce. Regardez les passages et les salles qui entourent la zone du piège et réfléchissez aux rôles qu'ils pourraient jouer. Le piège peut verrouiller des portes et fermer des barrières, afin d'empêcher toute fuite. Il peut envoyer une volée de fléchettes depuis les murs d'une zone, obligeant les personnages à entrer dans une autre pièce où d'autres mécanismes s'activent et les mettent en danger.

Pensez à la manière dont le terrain et les meubles peuvent renforcer la menace que fait peser le piège. Un gouffre ou une fosse peut servir de zone tampon permettant à un piège de lancer des traits magiques sur les personnages tout en les empêchant d'atteindre les runes qu'ils doivent effacer s'ils veulent désactiver le piège.

Considérez votre carte comme un scénario. Où les personnages veulent-ils aller ? Qu'est-ce que le piège protège ? Comment les personnages peuvent-ils s'y rendre ? Quelles sont leurs échappatoires les plus probables ? En répondant à ces questions, vous saurez où positionner les divers éléments du piège.

Les éléments actifs

Les éléments actifs d'un piège complexe fonctionnent comme les effets d'un piège simple, sauf que le piège complexe s'active à chaque round. En dehors de cela, les conseils pour le DD des jets de sauvegarde, les bonus d'attaque et les dégâts sont les mêmes. Pour que votre piège soit logique et crédible, veillez à ce que les éléments que vous créez puissent s'activer à chaque round. Par exemple, des arbalètes ordinaires modifiées pour tirer sur les personnages auront besoin d'un mécanisme pour les recharger entre deux attaques.

En termes de dangerosité, il vaut mieux avoir plusieurs effets redoutables dans un piège qu'un seul effet mortel. Par exemple, le chemin de lames utilise deux éléments redoutables et un modéré.

Il est souvent utile de créer plusieurs éléments actifs affectant chacun une zone différente et d'utiliser divers effets. Un piège peut posséder une partie qui inflige des dégâts, une autre qui immobilise les personnages ou les isole les uns des autres. Une barre peut faire tomber les personnages dans une zone baignée de jets de flammes. Réfléchissez à la manière dont les éléments se combinent.

Les éléments constants

En plus des éléments actifs du piège, ce dernier doit aussi représenter un danger constant. Souvent, les effets actifs et constants sont les mêmes. Imaginez un couloir rempli de lames de scie tournoyantes. Au tour du piège, les lames attaquent toutes les créatures présentes. De plus, toute personne qui reste dans le couloir subit des dégâts à la fin de chacun de ses tours, pour représenter le danger constant que représentent les lames.

Un élément constant devrait appliquer son effet à toute créature qui termine son tour dans la zone qu'il affecte. Si un élément actif présente une menace quand ce n'est pas le tour du piège, définissez cette menace comme un élément constant. En règle générale, conservez le DD du jet de sauvegarde ou le bonus d'attaque de l'élément actif, mais divisez les dégâts par deux.

Évitez de remplir toute la zone de rencontre avec des éléments constants. Une partie du défi que pose un piège complexe consiste à trouver les zones sûres. Un instant de répit aide à donner du rythme à la rencontre avec le piège complexe et donne aux personnages l'impression qu'ils ne sont pas constamment en danger. Par exemple, des murs qui entrent en collision pourraient avoir besoin d'un temps de réinitialisation entre deux collisions, les rendant inoffensifs quand ce n'est pas à eux d'agir.

Les éléments dynamiques

Une bataille gagne en intérêt si les monstres changent de tactique ou dévoilent de nouvelles capacités au cours des rounds, de même le piège complexe est plus passionnant si sa nature se modifie quelque peu. Les lames qui tournoient autour d'un coffre au trésor infligent plus de dégâts à chaque round, car elles prennent de la vitesse ; le gaz empoisonné qui emplit une salle s'épaissit en s'accumulant, ce qui augmente ses dégâts et affecte la visibilité ; l'aura nécrotique qui entoure une idole de Démogorgon produit des effets aléatoires à chaque fois qu'un élément actif se déclenche ; de l'eau envahit une salle et oblige les person-



nages à nager pour traverser des zones qu'ils parcouraient à pied un round ou deux plus tôt, etc.

Comme un piège complexe reste actif pendant plusieurs rounds, il est possible de prévoir son comportement à venir en observant son fonctionnement. Cette information améliore parfois les chances de le neutraliser. Pour réduire cette possibilité, concevez votre piège de manière à ce qu'il présente divers dangers susceptibles de changer à chaque round. Ces changements peuvent porter sur la manière dont le piège vise ses victimes (différentes attaques ou divers jets de sauvegarde), sur les dégâts ou les effets qu'il produit, sur la zone couverte, etc. Certains pièges ont un effet aléatoire par round tandis que d'autres suivent une séquence d'attaque soigneusement programmée.

Les éléments dynamiques interviennent généralement selon un programme. Pour une pièce qui se remplit d'eau, vous pouvez planifier la manière dont le niveau de l'eau affecte la zone à chaque round. Il peut arriver à la cheville au premier round, au genou au suivant, etc. Non seulement l'eau entraîne un risque de noyade, mais elle complique aussi les déplacements. En revanche, elle permet aussi aux personnages de nager vers le plafond qu'ils ne pouvaient pas atteindre auparavant.

Un élément dynamique peut aussi intervenir en réponse aux actions des personnages. La neutralisation d'un élément du piège peut rendre les autres encore plus dangereux. Le désamorçage d'une rune activant une statue cracheuse de feu pourrait faire exploser la statue.

Les déclencheurs

Les conseils donnés pour les déclencheurs des pièges simples s'appliquent aussi aux pièges complexes, à une exception près. Les pièges complexes ont plusieurs déclencheurs ou sont conçus de telle manière que les intrus ne puissent pas atteindre la zone que protège le piège s'ils évitent de le déclencher. D'autres pièges complexes utilisent des déclencheurs magiques qui s'activent dans des conditions particulières, par exemple quand une porte s'ouvre ou si quelqu'un pénètre dans une zone sans porter la robe, l'amulette ou le badge requis.

Consultez votre carte et demandez-vous quand le piège doit entrer en action. Il vaut mieux qu'il se déclenche une fois que les personnages sont en pleine exploration. Un piège simple peut se déclencher quand un personnage ouvre une porte, mais un piège complexe qui s'active aussi tôt laisse les intrus en dehors de la salle, là où ils sont libres de refermer la porte et de poursuivre leur chemin. Un piège simple est conçu pour tenir les intrus à l'écart, un piège complexe pour les attirer à l'intérieur afin qu'une fois activé, ils soient obligés de le neutraliser pour pouvoir s'échapper.

Le déclencheur d'un piège complexe doit être aussi infaillible que possible. Un piège complexe représente un gros investissement en termes d'efforts et de puissance magique, personne n'en construit un qui soit facile à éviter. Il se peut que les tests de Sagesse (Perception) et d'Intelligence (Investigation) ne puissent pas révéler de déclencheur, surtout s'il est de nature magique, mais ils devraient donner quelques indices sur le piège avant qu'il ne se déclenche. Des taches de sang, des cendres, des sillons creusés au sol et d'autres indices de ce genre attestent de la présence d'un piège.

L'initiative

Un piège complexe agit de manière répétée, mais contrairement aux personnages et aux monstres, le MD ne lance pas le dé pour définir son initiative. Comme c'est un objet mécanique ou magique, ses éléments agissent périodiquement. Quand vous concevez un piège complexe, vous devez décider quand et à quelle fréquence ses éléments actifs agissent.

Un piège doté de divers éléments actifs travaillant de concert les voit agir à différentes valeurs d'initiative. Par exemple, des lames peuvent balayer une salle au trésor à une initiative de 20, repoussant les intrus dans le couloir, tandis qu'à une initiative de 10, des fléchettes de feu magiques jaillissent des statues présentes dans ce couloir et qu'une herse retombe pour les bloquer.

Initiative 10. Si l'élément actif d'un piège a besoin de temps avant d'agir, il agit à une initiative de 10. Cela fonctionne bien pour les pièges alliés à des monstres ou d'autres gardiens qui ont alors le temps de sortir de la zone ou d'obliger les intrus à y entrer avant que le piège se déclenche.

Initiative 20. Si un élément est conçu pour surprendre les intrus et les frapper avant qu'ils ne puissent réagir, il agit à une initiative de 20. Cette option est la plus efficace pour les pièges complexes, considérez-la donc comme l'option par défaut. Ce genre de piège agit assez vite pour prendre la plupart des personnages de court, les intrus ayant le plus de chances de fuir la zone avant que l'élément s'active étant les plus agiles, comme les roublards, les rôdeurs et les moines.

Initiatives 20 et 10. Certains éléments actifs sont si rapides qu'ils dévastent les rangs des intrus en quelques instants, à moins d'être contrés. Ils agissent à une initiative de 20 et de 10.

Triompher d'un piège complexe

Il est impossible de neutraliser un piège complexe avec un seul test. Chaque test réussi désactive une partie seulement du piège ou amoindrit ses performances. Il arrive qu'il faille triompher de chaque élément individuel du piège pour le neutraliser dans son ensemble.

Lorsque vous réfléchissez à la manière dont votre piège se neutralise, consultez votre carte et demandez-vous où les personnages doivent se situer pour tenter une action destinée à désactiver une partie du piège. D'ordinaire, il faut qu'un personnage soit adjacent à un élément ou près de lui pour avoir une chance de l'affecter. Vous pouvez concevoir un élément de manière à ce qu'il se protège lui-même. Un guerrier peut briser une lame tournoyante, mais en s'approchant assez pour l'attaquer, il donne à la lame une chance de le blesser.

Quelles méthodes fonctionnent contre votre piège ? Probablement les mêmes que celles représentées par les tests utilisés pour triompher d'un piège simple, mais puisez dans vos connaissances des mécanismes du piège pour en trouver d'autres. On peut boucher une valve larguant du poison dans une pièce, renverser et briser une statue émettant une aura mortelle... Les attaques, les sorts et les pouvoirs spéciaux ont tous un rôle à jouer dans la neutralisation d'un piège.

Laissez un peu de place à l'improvisation. Ne créez pas quelques solutions prédéterminées en vous attendant à ce que les joueurs trouvent la bonne approche. Si vous comprenez comment fonctionne le mécanisme d'un piège, vous pourrez réagir plus facilement aux idées des joueurs. Si un joueur veut tenter quelque chose que vous n'avez pas prévu, choisissez une caractéristique, estimez les chances de succès et demandez un jet.

Il faut généralement réussir plusieurs jets pour neutraliser une partie d'un piège complexe. Par défaut, il faut réussir trois tests ou actions pour démanteler un élément. Le premier test réussi peut réduire le DD du jet de sauvegarde contre l'élément ou son bonus d'attaque, le second pourrait diviser ses dégâts par deux et le dernier le désactiver.

Pour les éléments qui n'attaquent pas, faites en sorte que chaque test réussi réduise l'efficacité de cet élément d'un tiers. Le DD d'une serrure diminue ou une porte s'entrouvre juste assez pour laisser passer une créature de Petite taille. Le mécanisme qui apporte le poison dans la salle souffre de dysfonctionnement, ce qui ralentit l'augmentation de dégâts de ce gaz ou l'enraie complètement.

Il faut du temps pour neutraliser un piège complexe. Il est impossible que trois personnages se relaient pour faire des tests rapidement et désarmer un piège en quelques secondes. Chacun gênerait les autres et réduirait leurs efforts à néant. Une fois qu'un personnage a réussi un test, un autre ne peut pas tenter le même test contre le même élément du piège avant la fin du tour suivant du personnage ayant réussi le test.

Les options des personnages ne se limitent pas à la neutralisation du piège. Pensez aussi à ce qu'ils peuvent faire pour mitiger ou éviter les effets du piège. Si vous rendez le piège vulnérable à ce genre d'effort, vous permettrez d'agir à des personnages mal équipés pour se confronter directement au piège. Un test d'Intelligence (Religion) réussi peut donner des indices grâce à l'imagerie du piège d'un temple ou d'un sanctuaire et donner ainsi aux autres personnages une idée de la manière et de l'endroit où diriger leurs efforts. Un personnage peut se tenir armé d'un bouclier devant un piège crachant des fléchettes qui s'y briseront alors inoffensivement, tandis que ses compagnons déclenchent cet élément du piège en travaillant à sa neutralisation.

Les pièges complexes et les monstres légendaires

Un piège complexe fonctionne de bien des manières comme un monstre légendaire. Il dispose de plusieurs astuces à utiliser à son tour et reste une menace pendant tout le round, pas seulement à son tour. Les éléments actifs du piège fonctionnent comme les actions normales du monstre légendaire et ses éléments constants comme ses actions légendaires, sauf qu'ils sont liés à une zone spécifique de la pièce piégée.

Une créature légendaire se déplace, improvise, etc., en revanche, un piège est limité à un script défini, ce qui peut potentiellement le rendre prévisible et monotone. C'est là que les éléments dynamiques entrent en jeu. Ils obligent les personnages à rester à l'affût et font de chaque interaction avec un piège complexe un défi évolutif.

Les intermèdes revisités

Il est tout à fait possible que les personnages commencent une campagne au niveau 1, plongent dans une histoire épique et atteignent rapidement (en termes de temps écoulé dans le jeu) le niveau 10 ou plus. Cela fonctionne parfaitement dans bon nombre de campagnes, mais certains MD préfèrent les histoires ponctuées de pauses, c'est-à-dire de passages où les personnages ne partent pas à l'aventure. Les règles d'intermède données ici peuvent servir d'alternative à celles du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître du Donjon* ou d'inspiration pour créer vos propres options.

En engageant vos personnages dans des activités d'intermède qui prennent des semaines, voire des mois, vous augmentez la frise chronologique de la campagne, dans laquelle les événements peuvent s'étaler sur des années. Des guerres éclatent et s'achèvent, des tyrans se dressent et tombent, et des lignées royales prennent le pouvoir et le perdent au fil de l'histoire que vous racontez avec vos aventuriers.

Les règles d'intermède permettent aussi aux personnages de dépenser (ou perdre) les trésors monétaires accu-mulés au cours de leurs aventures.

Le système présenté ici se compose de deux éléments : le concept de rival et une liste d'activités d'intermède.

Les rivaux

Les rivaux sont des PNJ qui s'opposent aux personnages et se manifestent lorsque ces derniers sont en plein intermède. Le rival peut être un adversaire que vous avez introduit dans une aventure précédente ou que vous comptez uti-liser à l'avenir. Ce peut aussi être un individu bon ou neutre en désaccord avec les personnages parce qu'ils poursuivent des objectifs opposés ou simplement parce qu'ils ne s'ai-ment pas. Le fanatique d'Orcus qui a vu ses plans ruinés par les personnages, l'ambitieux prince marchand qui compte régner sur sa cité d'une main de fer et le grand prêtre fouineur de Heaume persuadé qu'ils ne préparent rien de bon, voilà autant d'exemples de rivaux.

Les objectifs d'un rival évoluent au fil du temps. Bien que les personnages se consacrent aux intermèdes uniquement entre leurs aventures, leurs rivaux restent rarement inactifs et continuent de comploter contre eux, même en leur absence.

Créer un rival

Un rival est une sorte de PNJ spécialisé. Vous pouvez utiliser le chapitre 4 du *Guide du Maître du Donjon* pour créer un nouveau PNJ pour ce rôle ou choisir l'un de ceux dont vous disposez déjà et l'embellir comme décrit plus bas.

Il se peut que les personnages aient deux ou trois rivaux à la fois, chaque rival ayant ses propres objectifs. L'un d'eux au moins devrait être un scélérat, mais les autres peuvent être neutres ou bons. Les conflits devraient se manifester sous forme politique ou sociale, plutôt que via des attaques directes.

Les meilleurs rivaux sont ceux qui ont un lien personnel avec leurs adversaires. Trouvez ce lien dans l'historique des personnages ou dans les aventures qu'ils ont vécues récemment, afin d'expliquer ce qui a initié les actions du rival. Les meilleurs ennuis sont ceux que les personnages se sont eux-mêmes attirés.

Exemples de rivaux

d20	Rival
1	Un collecteur de taxes persuadé que les personnages ne paient pas leur dû
2	Un politicien persuadé que les personnages causent plus de problèmes qu'ils n'en résolvent
3	Un grand prêtre inquiet à l'idée que les personnages réduisent le prestige du temple
4	Un magicien qui tient les personnages pour responsables de troubles récents
5	Un groupe rival d'aventuriers
6	Un barde qui aime tant les scandales qu'il est prêt à en faire éclater un
7	Un rival d'enfance ou membre d'un clan rival
8	Un frère, une sœur ou un parent rejeté
9	Un marchand qui tient les personnages responsables de ses malheurs en affaire
10	Un nouveau venu comptant laisser sa trace dans le monde
11	Un frère, une sœur ou un allié d'un ennemi vaincu
12	Un officiel cherchant à redorer son blason
13	Un ennemi mortel déguisé en rival social
14	Un fiélon cherchant à faire basculer les personnages du côté du mal
15	Un amoureux éconduit
16	Un politicien opportuniste en quête d'un bouc émissaire
17	Un noble félon cherchant à fomenter une révolution
18	Un tyran en devenir ne tolérant aucune opposition
19	Un noble exilé en quête de vengeance
20	Un officiel corrompu craignant que ses récents méfaits ne soient révélés

Pour ajouter quelques détails au rival que vous voulez créer, réfléchissez à ce qu'il cherche à accomplir et aux ressources et méthodes qu'il peut mobiliser contre les personnages.

Les objectifs. Un bon rival est quelqu'un ayant de bonnes raisons d'interférer avec la vie des personnages. Demandez-vous ce qu'il veut, pourquoi et comment les personnages le gênent, et comment résoudre ce conflit. Dans l'idéal, l'objectif du rival doit impliquer directement les personnages ou quelque chose qui leur est cher.

Les atouts. Pensez aux ressources que le rival peut rassembler. A-t-il assez d'argent pour payer des pots-de-vin ou engager un petit groupe de mercenaires ? A-t-il de l'influence sur une guilde, un temple ou un autre groupe ? Faites une liste de ses atouts et réfléchissez à la manière dont il peut s'en servir.

Les plans. Si un rival a sa place dans la campagne, c'est à cause des actions qu'il entreprend ou des événements qui se produisent suite à la poursuite de ses objectifs. À chaque fois que vous terminez une ou plusieurs semaines de travail lors d'un intermède, choisissez l'une des manières dont le rival peut faire avancer ses plans et introduisez cela dans le jeu.

Pensez à la façon dont le rival peut opérer pour mettre un plan à exécution et notez deux ou trois **actions** qu'il peut entreprendre. Certaines peuvent être des activités d'intermède décrites plus tard dans cette section, mais bien souvent, ce sont des efforts spécifiques.

Il peut s'agir d'une attaque directe, comme une tentative d'assassinat, que vous jouez lors de la session, mais ce peut aussi être une activité d'intermède que vous décrivez comme influant sur la campagne. Par exemple, un rival désireux d'accroître le prestige du temple d'un dieu de la guerre peut donner un festival avec boissons, nourriture et prestations de gladiateurs. Même si les personnages ne sont pas directement concernés, en ville tout le monde parle de cet événement.

Certains éléments du plan d'un rival impliquent parfois des ***événements*** extérieurs qui ne sont pas sous son contrôle. Qu'il soit facile ou non d'anticiper ces événements, son plan devrait prévoir des mesures d'urgence pour profiter de leur déroulement.

Exemple de rival : Marina Rodemus

Le clan Rodemus était une petite, mais puissante famille marchande, mais il a déménagé il y a des années de cela et quitté la ville du jour au lendemain. Marina Rodemus, leur plus jeune enfant, est revenue restaurer le prestige familial.

En réalité, les Rodemus ont fui parce qu'ils ont été victimes de lycanthropie. Ils ont rejoint un clan de rats-garous et se sont livrés à la contrebande dans une ville lointaine, car ils craignaient de ne pas arriver à garder le secret sur leur état dans leur ville d'origine. Après avoir gravi les échelons de la hiérarchie dans le clan des rats-garous, Marina est revenue (accompagnée d'une petite armée de fidèles) prendre la place qui lui revient parmi l'élite de son ancienne ville. Elle a juré de ne laisser que des ruines de la cité si elle ne parvient pas à atteindre son but.

Les objectifs. Marina veut devenir la négociante la plus respectée et la plus importante de la ville, quelqu'un devant qui même le prince doit s'incliner.

Les atouts. Marina dispose d'une petite fortune en or ; elle possède des capacités de rat-garou, d'alchimiste et de nécromancien ; elle a un groupe de rats-garous dévoués ; elle est protégée par un garde animé.

Les plans. Marina s'efforce de discréditer et de ruiner les autres marchands. Ses rats-garous espionnent ses concurrents et s'introduisent dans leurs entrepôts où ils lâchent des hordes de rats pour gâter les marchandises. Elle s'attaque à quelques-uns de ses propres bâtiments pour égarer les soupçons.

Si ses plans échouent, elle a une autre alternative, terrifiante. Ses connaissances en alchimie lui ont permis de créer une épidémie qu'elle répandra en ville grâce à ses rats. Si elle ne peut pas régner, personne ne le fera.

Les plans de Marina

Élément	Description
Événement	Les rats deviennent un véritable problème en ville où l'on en repère grouillant dans les quartiers pauvres. Les gens exigent que quelqu'un fasse quelque chose.
Action	Des caravanes sont de plus en plus souvent victimes de pillards gobelinoïdes et les gens commencent à parler de rassembler une milice. Marina contribue généreusement à cet effort.
Action	Les entrepôts grouillent de rats, détruisant les marchandises pour un montant de plusieurs milliers de pièces d'or. Marina reproche à la ville son laxisme en matière de contrôle des nuisibles.
Action	Si les personnages interfèrent, Marina envoie ses assassins à leurs trousses.
Événement	Un orage soudain génère une crue mineure qui emporte hors des égouts des dizaines de cadavres de rats boursouflés et malades. La ville est terrorisée à l'idée d'une épidémie.
Action	Marina attise la panique et répand des rumeurs selon lesquelles les personnages ou d'autres rivaux sont responsables de la maladie.

Exemple de rival : le grand prêtre Cheldar

Le temple de Pholtus, dieu du soleil, tente de convertir autant de fidèles que possible. Bien qu'il soit implanté en ville depuis seulement deux ans, il est déjà très influent grâce à la détermination et aux brillants discours de son grand prêtre, Cheldar.

Les objectifs. Cheldar veut faire du temple de Pholtus la religion la plus populaire de la ville en offrant paix et sécurité à tous. Il pense qu'une des étapes essentielles de son plan consiste à surveiller les aventuriers ou les chasser de la cité.

Les atouts. Le charismatique grand prêtre dispose de ses compétences d'orateur, de ses capacités de lanceur de sorts et d'une centaine de roturiers récemment convertis.

Les plans. Cheldar est strict, mais fondamentalement bon. Il tente de gagner des soutiens en offrant la charité, en promouvant la paix et en travaillant à renforcer la loi et l'ordre. En revanche, il se montre très sceptique vis-à-vis des personnages, car il est convaincu que ce sont des fauteurs de trouble qui mineront la paix locale. Il veut que les officiels de la ville ou du temple soient les seuls à gérer les crises. Il croit fermement en ses objectifs, bien que des personnages au cœur bon puissent s'en faire un allié.

Quand mes sbires reviennent d'une mission, je les envoie parfois faire du shopping.

Le shopping, c'est ce truc où ils donnent des trucs à des gens en échange d'autres trucs.

C'est très bizarre.



Les plans de Cheldar

Élément	Description
Événement	Lors du grand festival de Pholtus, des fidèles austères emplissent les rues et y montent la garde toute la journée avec leurs torches allumées. Ils offrent nourriture, boisson et abri à tous dans le temple de leur dieu.
Action	Cheldar et quelques fidèles se rendent dans une taverne fréquentée par les aventuriers et cherchent à convertir de nouveaux fidèles. Quelques aventuriers PNJ rejoignent sa congrégation.
Action	Lors d'un discours sur la place publique, Cheldar vitupère contre les forces du chaos et tient pour responsables des troubles récents des aventuriers qui ont interféré avec des choses qu'il vaut mieux laisser en sommeil.
Événement	Les personnages s'aperçoivent qu'en ville, tous les aventuriers reçoivent, au mieux, un accueil glacé.
Action	Cheldar exige que la ville prélève une taxe écrasante sur les aventuriers, affirmant qu'ils doivent payer leur part pour la sécurité de la ville.

Les activités d'intermède

Les activités d'intermède sont des tâches qui prennent généralement une semaine de travail (5 jours) ou plus. Il peut s'agir d'acheter ou fabriquer des objets magiques, d'accomplir un crime ou de travailler. Le joueur choisit une activité d'intermède disponible et paie son coût en temps et en argent. Vous, en tant que MD, suivez ensuite les règles concernant cette activité pour savoir comment elle se déroule et informez le joueur de ses résultats et éventuelles complications.

Pensez à gérer les intermèdes en dehors des sessions de jeu. Vous pouvez par exemple demander aux joueurs de choisir leurs activités d'intermède à la fin d'une session de jeu et leur communiquer leurs résultats par mail ou texto avant que vous ne vous retrouviez.

Résoudre les activités

Vous saurez comment résoudre chaque activité en lisant sa description. Nombre d'entre elles exigent un test de caractéristique, veillez donc à noter les modificateurs des personnages. Suivez les étapes indiquées pour l'activité concernée et déterminez son résultat.

Il faut une semaine de travail (5 jours) pour la plupart des activités, mais certaines demandent quelques jours, une ou plusieurs semaines complètes (de 7 jours) ou un ou plusieurs mois (de 30 jours). Un personnage doit consacrer au moins huit heures par jour à sa tâche d'intermède pour que cette journée soit comptabilisée dans le nombre de jours nécessaires à l'accomplissement de l'activité.

Il n'est pas nécessaire que les jours passés à travailler à l'activité soient consécutifs, vous pouvez les répartir sur une période plus longue que celle nécessaire à l'achèvement de l'activité. Cependant, cette période ne doit pas être plus de deux fois plus longue que le temps requis par la tâche, sinon vous devriez intégrer des complications supplémentaires (voir plus loin) et éventuellement doubler le coût de l'activité pour représenter l'inefficacité de la progression du personnage.

Les complications

La description de chaque activité comprend une discussion sur les complications auxquelles les personnages risquent de se heurter. Leurs conséquences peuvent donner naissance à des aventures entières, introduire des PNJ conçus

pour gêner le groupe, donner la migraine aux personnages ou les désavantager de diverses manières.

Chacune de ces sections s'accompagne d'une table proposant d'éventuelles complications. Vous pouvez lancer le dé pour en déterminer une au hasard, en choisir une ou en inventer une puis la présenter aux joueurs.

Quelques exemples d'activités d'intermède

Les activités suivantes sont accessibles à tout personnage capable de se les offrir. En tant que MD, c'est vous qui avez le dernier mot quant à savoir si un personnage peut exercer telle ou telle activité. Les activités autorisées peuvent dépendre de la nature de l'endroit où se trouvent les personnages. Par exemple, vous pouvez refuser la création d'objets magiques ou décider que les aventuriers se trouvent dans un village trop loin des grands marchés pour qu'ils puissent en acheter.

Acheter un objet magique

Il faut du temps et de l'argent pour acheter un objet magique, afin de trouver et contacter les gens susceptibles d'en vendre. Et même ainsi, rien ne garantit que le vendeur dispose des objets que le personnage désire.

Les ressources. Pour trouver un objet magique à vendre, il faut chercher pendant au moins une semaine de travail et dépenser 100 po. Si vous prenez plus de temps et dépensez plus d'argent, vous augmentez vos chances de trouver un objet de qualité.

La résolution. Un personnage désireux d'acheter un objet magique fait un test de Charisme (Persuasion) pour déterminer la qualité du vendeur qu'il a trouvé. Il gagne un bonus de +1 au test pour chaque semaine de travail passée à chercher (au-delà de la première) et un bonus de +1 par tranche de 100 po supplémentaires dépensées pour ces recherches, sans dépasser un bonus maximal de +10. La dépense pécuniaire comprend un style de vie riche, car un acheteur se doit d'impressionner ses partenaires commerciaux potentiels.

Comme l'indique la table Acheter des objets magiques, le total du test indique dans quelle table du *Guide du Maître du Donjon* lancer le dé pour déterminer quels objets se trouvent sur le marché. Vous pouvez aussi lancer le dé dans n'im-porte quelle table associée à un résultat inférieur dans la table Acheter des objets magiques. Vous pouvez utiliser une option supplémentaire pour refléter la disponibilité des ob-jets magiques dans votre campagne et appliquer un malus de −10 pour les campagnes avec peu de magie et un bonus de +10 pour celles où la magie est très présente. Vous pou-vez également doubler le prix des objets magiques dans les campagnes pauvres en magie.

En utilisant la table Prix des objets magiques, vous assignez ensuite un coût aux objets magiques disponibles, en vous basant sur leur rareté. Divisez par deux le prix des consommables, comme les potions ou les parchemins, lorsque vous vous servez de la table pour déterminer le prix que demande le vendeur.

Au final, c'est tout de même à vous de décider des objets à vendre et de leur prix, quoi qu'en disent les tables.

Si les personnages cherchent un objet magique particulier, commencez par vous demander si c'est un objet que vous voulez autoriser dans votre campagne. Si oui, incluez-le parmi les objets disponibles si le résultat du test des personnages est de 10 ou plus s'ils cherchent un objet courant, de 15 ou plus s'ils cherchent un objet peu courant, de 20 ou plus si c'est un objet rare, de 25 ou plus s'il est très rare et de 30 ou plus s'il est légendaire.

Acheter des objets magiques

Total du test	Objets disponibles
1-5	Lancez 1d6 fois le dé dans la table A des objets magiques.
6-10	Lancez 1d4 fois le dé dans la table B des objets magiques.
11-15	Lancez 1d4 fois le dé dans la table C des objets magiques.
16-20	Lancez 1d4 fois le dé dans la table D des objets magiques.
21-25	Lancez 1d4 fois le dé dans la table E des objets magiques.
26-30	Lancez 1d4 fois le dé dans la table F des objets magiques.
31-35	Lancez 1d4 fois le dé dans la table G des objets magiques.
36-40	Lancez 1d4 fois le dé dans la table H des objets magiques.
41+	Lancez 1d4 fois le dé dans la table I des objets magiques.

Prix des objets magiques

Rareté	Prix demandé*
Courant	(1d6+1)×10 po
Peu courant	1d6×100 po
Rare	2d10×1 000 po
Très rare	(1d4+1)×10 000 po
Légendaire	2d6×25 000 po

* Divisez le prix par deux pour un consommable, comme une potion ou un parchemin

Les complications. Le commerce d'objets magiques est fort dangereux. Les grosses sommes d'argent en jeu et la puissance qu'offrent les objets magiques attirent les voleurs, les escrocs et autres scélérats. Si vous voulez pimenter les choses, lancez le dé dans la table Complications lors de l'achat d'objets magiques ou inventez vos propres complications.

Complications lors de l'achat d'objets magiques

d12	Complication
1	L'objet est un faux installé par un ennemi.*
2	Les ennemis du groupe volent l'objet.*
3	L'objet est maudit par un dieu.
4	Le propriétaire original de l'objet est prêt à tuer pour le récupérer ; les ennemis du groupe répandent la nouvelle de sa vente.*
5	L'objet est au cœur d'une sinistre prophétie.
6	Le vendeur est assassiné avant la transaction.*
7	Le vendeur est un diable souhaitant conclure un marché.
8	L'objet est la clef permettant de libérer une entité maléfique.
9	Un troisième parti fait une offre pour l'objet, doublant le prix.*
10	L'objet est une entité intelligente réduite en esclavage.
11	L'objet est lié à un culte.
12	Les ennemis du groupe font courir une rumeur disant que l'objet est un artefact maléfique.*

* Peut impliquer un rival.

Combattre dans l'arène

Les combats d'arène comprennent de la boxe, de la lutte et d'autres formes de combat non létales, dans un cadre organisé avec des matches prédéterminés. Si vous désirez introduire des combats à mort, appliquez les règles de combat ordinaires.



Les ressources. Cette activité demande une semaine de travail.

La résolution. Le personnage doit réussir une série de tests au DD déterminé aléatoirement en fonction de la qualité de ses concurrents. Une partie du risque avec les combats d'arène, c'est qu'on ignore la nature de son adversaire.

Le personnage doit faire trois tests : Force (Athlétisme), Dextérité (Acrobaties) et un test de Constitution spécial doté d'un bonus égal à un jet de dé de vie le plus haut du personnage (ce qui ne dépense pas ce dé). Si le personnage le désire, il peut remplacer l'un de ces tests de compétence par un jet d'attaque avec l'une de ses armes. Le DD de chaque test est de 5+2d10 ; le DD étant déterminé indépendamment pour chacun. Consultez la table Résultat des combats organisés pour voir comment le personnage s'en sort.

Résultats des combats organisés

Résultat	Valeur
0 succès	Combat perdu, aucun gain
1 succès	Gain de 50 po
2 succès	Gain de 100 po
3 succès	Gain de 200 po

Les complications. Un personnage qui pratique les combats en arène doit gérer ses adversaires, les parieurs et les organisateurs des matches. Chaque semaine de travail sur des combats d'arène apporte 10 % de chances de rencontrer des complications. La table Complications des combats propose quelques exemples.

Complications des combats organisés

d6	Complication
1	Un adversaire jure de se venger de vous.*
2	Un seigneur du crime vous aborde et propose de vous payer pour que vous perdiez volontairement quelques matches.*
3	Vous triomphez d'un champion local très populaire, vous attirant les foudres de la foule.
4	Vous triomphez du serviteur d'un noble, vous attirant l'ire de sa maison.*
5	Vous êtes accusé de tricherie. Que ce soit vrai ou non, votre réputation en pâtit.*
6	Vous donnez accidentellement un coup presque mortel à un adversaire.

* Peut impliquer un rival

Fabriquer un objet

Un personnage ayant le temps, l'argent et les objets nécessaires peut profiter d'un intermède pour fabriquer une armure, des armes, des habits ou d'autres pièces d'équipement non magique.

Les ressources et la résolution. En plus des outils nécessaires à la confection de l'objet, un personnage a besoin de matières premières d'une valeur égale à la moitié du prix de vente de l'objet. Pour savoir combien de semaines de travail il faut pour fabriquer l'objet, divisez son prix par 50. Un personnage peut terminer plusieurs objets en une semaine de travail si leurs prix additionnés sont de 50 po ou moins. Un objet coûtant plus de 50 po peut se fabriquer

sur une plus longue période, tant qu'il est stocké en sécurité entre deux séances de travail.

Les personnages peuvent unir leurs efforts. Divisez le temps de fabrication de l'objet par le nombre de personnages qui travaillent dessus. Faites appel à votre bon sens pour déterminer le nombre de personnages en mesure de collaborer à sa création. Un objet minuscule, comme un anneau, ne permet pas à plus d'une ou deux personnes de travailler dessus tandis qu'un objet complexe de grande taille permet de travailler à quatre ou plus.

Un personnage doit maîtriser les outils nécessaires à la fabrication de l'objet et avoir accès à l'équipement approprié. Tous ses collaborateurs doivent maîtriser ces outils. À vous de juger si un personnage dispose de l'équipement nécessaire. Voici quelques exemples.

Maîtrise	Objets
Matériel d'herboriste	Antitoxine, *potion de soins*
Outils de tanneur	Armure de cuir, bottes
Outils de forgeron	Armure, armes
Outils de tisserand	Capes, robes

Si toutes les conditions précédentes sont remplies, le personnage obtient un objet du type désiré. Il peut vendre un objet ainsi fabriqué au prix indiqué.

Fabriquer des objets magiques. Il faut un peu plus que du temps, des efforts et du matériel pour confectionner un objet magique. C'est un processus de longue haleine qui implique un ou plusieurs aventuriers qui doivent trouver des matériaux rares et les connaissances indispensables à la création de l'objet.

Les *potions de soins* et les *parchemins magiques* forment une exception à la règle qui suit. Pour de plus amples informations, consultez Distiller des potions de soins, plus loin dans cette section, et Rédiger un parchemin magique.

Pour commencer, le personnage a besoin d'une formule de création pour son objet magique. Cela fonctionne comme une recette et dresse la liste des matériaux nécessaires et des étapes à suivre.

L'objet a systématiquement besoin d'une composante exotique : il peut s'agir d'une peau de yeti ou d'une fiole d'eau prélevée dans un tourbillon sur le plan élémentaire de l'Eau. L'obtention de ce matériau devrait faire partie d'une aventure.

La table Ingrédients des objets magiques suggère un indice de dangerosité pour la créature que les personnages devront affronter pour se procurer les matériaux requis. Notez que ce n'est pas parce que les personnages affrontent la créature qu'ils doivent récupérer la composante sur son cadavre ; elle peut très bien garder une ressource ou un lieu auquel les personnages doivent accéder.

Ingrédients des objets magiques

Rareté	Tranche d'ID
Courant	1-3
Peu courant	4-8
Rare	9-12
Très rare	13-18
Légendaire	19+

Si possible, choisissez un monstre ou un endroit lié par son thème à l'objet prévu. Par exemple, la création d'une *armure de matelot* pourrait exiger une essence de sibylle de l'eau tandis qu'un *bâton d'envoûtement* pourrait nécessiter la coopération d'un arcanaloth qui aidera les personnages uniquement s'ils accomplissent une tâche pour lui, alors que la fabrication d'un *bâton de puissance* reposera sur l'acquisition d'un fragment d'une pierre antique qu'a touchée autrefois le dieu de la magie et que garde à présent un androsphinx soupçonneux.

En plus de devoir affronter une créature spécifique, la confection d'un objet magique exige une dépense de pièces d'or pour couvrir les frais des autres matériaux, des outils, etc. Elle dépend de la rareté de l'objet. Sa valeur, ainsi que le temps de travail sur l'objet, sont indiqués dans la table Temps de création et prix d'un objet magique. Divisez le prix et le temps par deux pour les consommables.

Temps de création et prix d'un objet magique

Rareté de l'objet	Semaines de travail*	Prix*
Courant	1	50 po
Peu courant	2	200 po
Rare	10	2 000 po
Très rare	25	20 000 po
Légendaire	50	100 000 po

* Réduisez de moitié pour les consommables, comme les potions et les parchemins

Pour achever l'objet magique, le personnage a également besoin de maîtriser les outils nécessaires, tout comme pour fabriquer un objet non magique, ou doit maîtriser la compétence Arcanes.

Si toutes les conditions précédentes sont remplies, le processus donne un objet magique du type désiré.

Les complications. La plupart des complications liées à la création d'un objet, en particulier magique, viennent de la difficulté qu'il y a à trouver des ingrédients ou des composants rares. Les complications nées du processus de fabrication sont plus intéressantes avec les objets magiques. Il y a 10 % de chances par tranche de cinq semaines de travail passées à confectionner un objet qu'une complication apparaisse. La table Complications de fabrication donne quelques exemples de ce qui peut se produire.

Complications de fabrication

d6	Complication
1	Des rumeurs enflent et affirment que vous travaillez sur des éléments instables qui menacent toute la communauté.*
2	Quelqu'un a volé vos outils, ce qui vous oblige à en acheter de nouveaux.*
3	Un magicien local s'intéresse de près à vos travaux et insiste pour vous observer.
4	Un puissant noble vous propose une grosse somme d'argent pour votre objet et ne compte pas essuyer un refus.*
5	Un clan nain vous accuse de voler son savoir ancestral pour confectionner votre œuvre.*
6	Un concurrent répand une rumeur disant que votre travail est bâclé et sujet aux dysfonctionnements.*

* Peut impliquer un rival

Distiller des potions de soins. Les *potions de soins* appartiennent à une catégorie spéciale en matière de fabrication d'objets, différente de celle des autres objets magiques. Un personnage qui maîtrise le matériel d'herboriste peut

créer une telle potion. Le temps et le prix nécessaires sont indiqués dans la table Création de potions de soins.

Création de potions de soins

Type	Durée	Prix
Soins	1 jour	25 po
Soins majeurs	1 semaine de travail	100 po
Soins supérieurs	3 semaines de travail	1 000 po
Soins suprêmes	4 semaines de travail	10 000 po

Faire des recherches

Prévenir, c'est guérir. En effectuant des recherches pendant un intermède, un personnage étend ses connaissances sur un monstre, un lieu, un objet magique ou un autre sujet précis.

Les ressources. En général, le personnage doit disposer d'une bibliothèque ou d'un sage pour l'aider dans ses recherches. Si c'est le cas, il lui faut une semaine de travail et au moins 100 po pour payer du matériel, des pots-de-vin, des cadeaux et autres.

La résolution. Le personnage annonce le sujet de ses recherches : une personne, un lieu ou une chose spécifique. Après une semaine de travail, il fait un test d'Intelligence avec un bonus de +1 par tranche de 100 po dépensées en plus des 100 po initiales, sans dépasser un maximum de +6. De plus, un personnage ayant accès à une bibliothèque bien fournie ou des sages particulièrement érudits est avantagé lors du test. Déterminez quelles connaissances il obtient en utilisant la table Résultat des recherches.

Résultat des recherches

Total du test	Résultat
1-5	Aucun effet
6-10	Vous apprenez une information.
11-20	Vous apprenez deux informations.
21+	Vous apprenez trois informations.

Chaque information correspond à une vérité sur la personne, le lieu ou la chose, par exemple les résistances d'une créature, le mot de passe pour entrer dans le niveau scellé d'un donjon, les sorts que préparent habituellement les magiciens d'un ordre particulier, etc.

En tant que MD, c'est à vous de décider ce que le personnage apprend. Pour un monstre ou un PNJ, vous pouvez révéler des éléments de statistique ou de personnalité ; pour un lieu vous pouvez révéler un secret comme une entrée dissimulée, la réponse à une énigme ou la nature de la créature qui garde l'endroit.

Les complications. Le plus grand risque dans les recherches, ce sont les informations erronées. Tout renseignement n'est pas forcément précis ou véridique, d'autant plus qu'un rival enclin aux études peut très bien tenter d'induire le personnage en erreur, surtout s'il connaît l'objet de ses recherches. Il peut semer de fausses informations, acheter un sage pour qu'il donne de mauvais renseignements ou voler des ouvrages essentiels à la découverte de la vérité.

Le personnage peut aussi rencontrer d'autres types de complications. Chaque semaine de travail a 10 % de chances de faire surgir une complication, comme celles de la table Complications des recherches.



Complications des recherches

d6	Complication
1	Vous abîmez accidentellement un livre rare.
2	Vous offensez un sage qui exige alors un cadeau extravagant.*
3	Si vous aviez su que ce livre était maudit, vous ne l'auriez jamais ouvert.
4	Un sage devient complètement obsédé par le besoin de vous convaincre de ses étranges théories sur la réalité.*
5	À cause de vos actes, vous êtes banni d'une bibliothèque jusqu'à ce que vous fassiez amende honorable.*
6	Vous découvrez des informations utiles, mais seulement parce que vous avez promis en échange d'accomplir une tâche périlleuse.

* Peut impliquer un rival

Faire la fête

Nombre de personnages optent par défaut pour cette activité d'intermède, car qui ne voudrait pas se détendre dans une taverne avec des amis et quelques verres entre deux aventures ?

Les ressources. Une bonne fête prend une semaine de travail à festoyer, boire des alcools forts et fréquenter du monde. Un personnage peut tenter de faire la fête avec des gens de basse, moyenne ou haute extraction. Avec la classe inférieure cela lui coûte 10 po, avec la classe moyenne

50 po. Pour la classe supérieure, il lui faut 250 po et des accointances avec la noblesse locale.

Un personnage doté de l'historique noble se mêle à la haute société, mais les autres le peuvent uniquement s'ils ont noué suffisamment de contacts pour cela. Un personnage peut aussi utiliser des accessoires de déguisement et la compétence Supercherie pour se faire passer pour un noble d'une ville lointaine en visite.

La résolution. Après une semaine de travail passée à faire la fête, le personnage a tissé des liens avec la classe sociale choisie. Il fait un test de Charisme (Persuasion) dans la table Faire la fête.

Faire la fête

Total du test	Résultat
1-5	Le personnage se fait un contact hostile.
6-10	Le personnage ne se fait pas de nouveaux contacts.
11-15	Le personnage se fait un contact allié.
16-20	Le personnage se fait deux contacts alliés.
21+	Le personnage se fait trois contacts alliés.

Un contact est un PNJ qui partage à présent un lien avec le personnage. Il lui doit une faveur ou lui en veut. Un contact hostile s'efforce de gêner le personnage en plaçant des obstacles sur sa route, mais ne commet pas de crime ni d'acte violent. Un contact allié est un ami qui aidera le personnage, mais pas au péril de sa vie.

Parmi les contacts de la classe inférieure, on trouve des criminels, des ouvriers, des mercenaires, des gardes et toute personne fréquentant habituellement les tavernes les moins chères de la ville.

Les contacts de la classe moyenne comprennent les membres d'une guilde, les lanceurs de sorts, les officiels de la ville et d'autres gens fréquentant des établissements renommés.

Les contacts de la classe supérieure se font parmi les nobles et leurs serviteurs personnels. Avec ces gens, la fête se présente sous forme de banquets formels, de dîners d'affaire et autres.

Une fois qu'un contact a aidé ou gêné le personnage, ce dernier devra de nouveau faire la fête avec lui pour bénéficier de nouveau de ses bonnes grâces. Un contact offre de l'aide une fois, pas à vie. Il reste amical, ce qui peut influencer le roleplay et la manière dont les personnages interagissent avec lui, mais son aide n'est pas garantie.

Vous pouvez désigner des PNJ particuliers comme contacts, par exemple le tavernier de La Gorgone Malheureuse et le garde de la porte occidentale peuvent devenir des contacts alliés. En choisissant des PNJ spécifiques, vous donnez aux joueurs des options concrètes et donnez vie à la campagne en peuplant les lieux de PNJ auxquels les personnages tiennent. En revanche, il peut devenir difficile de suivre tous les PNJ et un contact peut s'avérer inutile s'il n'intervient pas dans le jeu.

Alternativement, vous pouvez autoriser le joueur à transformer un PNJ en contact sur le vif, après avoir fait la fête. Quand les personnages se trouvent dans la zone où ils ont fait la fête, un joueur peut « dépenser » un contact allié et désigner un PNJ rencontré comme contact, à condition qu'il soit de la classe sociale avec laquelle le personnage s'est amusé. Le joueur devrait fournir une explication logique à cette amitié et l'intégrer au jeu.

C'est une bonne idée que de mélanger ces deux approches, car elle donne de la profondeur grâce aux contacts spécifiques tout en laissant aux joueurs la liberté de veiller à ce que les contacts qu'ils accumulent leur soient utiles.

Le même processus s'applique aux contacts hostiles. Vous pouvez présenter aux personnages un PNJ spécifique qu'ils feraient bien d'éviter ou introduire un PNJ hostile à un moment inopportun ou dramatique.

Un personnage ne peut jamais avoir un nombre de contacts non spécifiques supérieur à 1 + son modificateur de Charisme (1 au minimum). Les PNJ spécifiques nommés ne sont pas décomptés de ce nombre qui regroupe uniquement les contacts non identifiés qui permettent aux joueurs de déclarer quand ils le souhaitent qu'un PNJ particulier est un contact.

Les complications. Un personnage qui fait la fête risque d'être pris dans une bagarre de comptoir, d'accumuler les rumeurs à son sujet et de se faire une mauvaise réputation en ville. En général, un personnage a 10 % de chances de rencontrer des complications à chaque semaine de travail passée à faire la fête.

Complications suite à une fête avec la classe inférieure

d8	Complications
1	Un pickpocket vous vole 1d10×5 po.*
2	Une bagarre de comptoir vous laisse une cicatrice.*
3	Vous vous souvenez très vaguement avoir fait quelque chose de hautement illégal, mais vous n'arrivez pas à vous souvenir quoi.
4	Vous êtes interdit d'entrée dans une taverne suite à votre comportement particulièrement infect.*
5	Après quelques verres, vous avez juré au beau milieu de la place du village de poursuivre une quête périlleuse.
6	Surprise ! Vous êtes marié.
7	Vous promener nu dans les rues vous avait semblé une excellente idée sur le moment.
8	Tout le monde vous appelle par un surnom aussi curieux qu'embarrassant, comme Buveur de Flaque ou Tueur de Bancs, et personne ne veut vous dire pourquoi.*

* Peut impliquer un rival

Complications suite à une fête avec la classe moyenne

d8	Complications
1	Vous insultez accidentellement un maître de guilde et il vous faudra faire des excuses publiques si vous comptez faire de nouveau affaire avec cette guilde.*
2	Vous avez juré d'entreprendre une quête au nom d'un temple ou d'une guilde.
3	Une bourde sociale fait de vous le sujet de toutes les conversations de la ville.*
4	Une personne particulièrement odieuse est tombée follement amoureuse de vous.*
5	Vous vous êtes fait un ennemi d'un lanceur de sorts local.*
6	Vous avez été recruté pour aider à donner un festival, une représentation théâtrale ou un événement similaire.
7	Ivre, vous avez porté un toast qui a scandalisé les citadins.
8	Vous avez dépensé 100 po de plus à tenter d'impressionner les gens.

* Peut impliquer un rival

Complications suite à une fête avec la classe supérieure

d8	Complications
1	Une famille noble insistante veut vous marier à l'un de ses enfants.*
2	Vous avez trébuché et êtes tombé lors d'une danse et les gens n'arrêtent pas d'en parler.
3	Vous avez accepté de rembourser les dettes d'un noble.
4	Un chevalier vous a défié dans un tournoi de joute.*
5	Vous vous êtes fait un ennemi d'un noble local.*
6	Un noble ennuyeux insiste pour que vous veniez lui rendre visite chaque jour et que vous écoutiez ses interminables et fastidieuses théories sur la magie.
7	Vous êtes devenu la cible de toutes sortes de rumeurs embarrassantes.*
8	Vous avez dépensé 500 po de plus à tenter d'impressionner les gens.

* Peut impliquer un rival

Parier

Les jeux de hasard sont une manière de faire fortune... ou plus sûrement de se ruiner.

Les ressources. Cette activité demande une semaine de travail et une mise d'au moins 10 po et d'au maximum 1 000 po, voire plus si vous le désirez.

La résolution. Le personnage doit réussir une série de tests au DD déterminé aléatoirement en fonction de la qualité de ses concurrents. Une partie du risque avec les paris, c'est qu'on ne sait jamais qui va s'asseoir à sa table.

Le personnage doit faire trois tests : Sagesse (Perspicacité), Charisme (Supercherie) et Charisme (Intimidation). Si le personnage maîtrise le jeu approprié, sa maîtrise peut remplacer la compétence associée pour chacun des tests. Le DD de chaque test est de 5+2d10 ; le DD étant déterminé indépendamment pour chacun. Consultez la table Résultat des jeux pour voir comment le personnage s'en sort.

Résultat des jeux

Résultat	Valeur
0 succès	Perte de tout l'argent parié et dette d'un montant équivalent.
1 succès	Perte de la moitié de l'argent parié.
2 succès	Gain d'une fois et demie le montant parié.
3 succès	Gain de deux fois le montant parié.

Les complications. Les jeux de hasard ont tendance à attirer des gens peu recommandables. Les complications viennent de problèmes avec la loi et d'associations avec divers criminels liés à cette activité. Chaque semaine de travail passée à jouer entraîne 10 % de chances de complication, dont quelques exemples figurent dans la table Complications des jeux.

Complications des jeux

d6	Complication
1	Vous êtes accusé de tricherie. À vous de décider si vous avez vraiment triché ou si on vous a piégé.*
2	La garde de la ville fait irruption dans la maison de jeux et vous jette en prison.*
3	Un noble de la ville perd beaucoup à votre profit et jure à grands cris de se venger.*
4	Vous avez gagné une belle somme aux dépens d'un membre de bas rang d'une guilde de voleurs et cette guilde veut récupérer son argent.
5	Un seigneur du crime local insiste pour que vous fréquentiez sa maison de jeux et aucune autre.
6	Un parieur habitué aux grosses mises arrive en ville et insiste pour que vous jouiez avec lui.

* Peut impliquer un rival

Perpétrer un crime

Parfois, le crime paie. Cette activité permet à un personnage de se faire de l'argent, mais il risque de se faire arrêter.

Les ressources. Un personnage doit passer une semaine et dépenser au moins 25 po pour rassembler des informations sur des cibles potentielles avant de commettre le crime prévu.

La résolution. Le personnage doit faire une série de tests dont il choisit le DD collectif en fonction des gains qu'il compte tirer de son crime.

Le DD peut être de 10, 15, 20 ou 25. Si le crime est réussi, le personnage gagne le nombre de pièces d'or indiqué dans la table Valeur du butin.

Pour tenter de commettre un crime, le personnage doit faire trois tests : Dextérité (Discrétion), Dextérité avec des outils de voleur et au choix Intelligence (Investigation), Sagesse (Perception) ou Charisme (Supercherie).

S'il rate tous ses tests, il se fait prendre et jeter en prison. Il doit payer une amende d'un montant égal à ce que le crime lui aurait rapporté et passer une semaine en prison par tranche de 25 po d'amende.

Si le personnage réussit un seul test, il échoue dans sa tentative de crime, mais parvient à s'échapper.

S'il réussit deux tests, il accomplit partiellement son forfait et gagne la moitié du butin escompté.

S'il réussit les trois tests, il remporte la valeur totale du butin.

Valeur du butin

DD	Valeur
10	50 po, vol d'un marchand en difficulté
15	100po, vol d'un marchand prospère
20	200 po, vol d'un noble
25	1 000 po, vol d'une des personnalités les plus riches de la ville

Les complications. La vie de criminel regorge de complications. Lancez le dé dans la table Complications criminelles (ou inventez-en une) si le personnage ne réussit qu'un seul test. Si un rival du personnage appartient au monde du crime ou aux forces de l'ordre, la complication survient aussi si le personnage réussit seulement deux tests.



Complications criminelles

d8	Complication
1	Une récompense d'un montant égal à vos gains est offerte pour toute information sur votre crime.*
2	Un inconnu vous contacte et menace de dévoiler votre crime si vous refusez de lui rendre un service.*
3	Votre crime ruine votre victime.
4	Une personne au courant de votre crime se fait arrêter pour un problème sans rapport.*
5	Votre butin est un unique objet facile à identifier que vous ne pourrez pas revendre dans la région.
6	Vous avez volé quelqu'un se trouvant sous la protection d'un seigneur du crime local et il cherche vengeance.
7	Votre victime demande à un garde de lui retourner une faveur, ce qui redouble les efforts pour résoudre votre crime.
8	Votre victime demande à l'un de vos compagnons d'aventure de résoudre le crime.

* Peut impliquer un rival

Rédiger un parchemin magique

Avec du temps et de la patience, un lanceur de sorts peut transférer un sort sur un parchemin, créant un *parchemin magique*.

Les ressources. Le temps et l'argent nécessaires à l'écriture du parchemin dépendent du niveau du sort à rédiger, comme le montre la table Prix des parchemins magiques. De plus, le personnage doit maîtriser la compétence Arcanes et fournir les composantes matérielles que requiert le sort. Il doit également avoir préparé le sort ou l'avoir dans la liste des sorts qu'il connaît afin de pouvoir le transcrire sur le parchemin.

Si le sort est un tour de magie, le parchemin fonctionne avec un niveau de lanceur de sorts de 1.

Prix des parchemins magiques

Niveau du sort	Durée	Prix
Tour de magie	1 jour	15 po
1	1 jour	25 po
2	3 jours	250 po
3	1 semaine de travail	500 po
4	2 semaines de travail	2 500 po
5	4 semaines de travail	5 000 po
6	8 semaines de travail	15 000 po
7	16 semaines de travail	25 000 po
8	32 semaines de travail	50 000 po
9	48 semaines de travail	250 000 po

Les complications. La rédaction d'un *parchemin magique* est une activité solitaire qui n'attire guère l'attention, les complications surviennent donc généralement lors des préparatifs. Chaque semaine de travail passée à inscrire le sort a 10 % de chances d'entraîner une complication telle que celles figurant dans la table Complication de l'écriture de parchemin.

Complications de l'écriture de parchemins

d6	Complication
1	Vous avez acheté tout ce qui restait en encre rare pour rédiger des parchemins, déclenchant la colère du magicien de la ville.
2	Le prêtre d'un temple bienveillant vous accuse de vous adonner à la magie noire.*
3	Un magicien désireux de mettre un de vos sorts dans un livre vous presse de lui vendre votre parchemin.
4	Suite à une curieuse méprise lors de la création du parchemin, il ne lance pas le sort prévu, mais un autre, aléatoire, du même niveau.
5	Une carte à peine visible est tracée sur le parchemin rare que vous avez acheté pour rédiger votre sort.
6	Un voleur tente de cambrioler votre atelier.*

* Peut impliquer un rival

Relaxation

Parfois, le mieux à faire entre deux aventures, c'est de se détendre. Que le personnage ait besoin de vacances bien méritées ou qu'il se remette de ses blessures, la relaxation est l'option idéale pour les aventuriers qui ont besoin d'une pause et fonctionne à merveille pour les joueurs qui ne veulent pas utiliser le système d'intermède.

Les ressources. La relaxation demande une semaine. Le personnage a besoin de mener un style de vie modeste

au minimum pour profiter des bienfaits de sa période de détente.

La résolution. Un personnage qui mène un style de vie au minimum modeste en se relaxant gagne plusieurs avantages. Tant qu'il se détend, il est avantagé sur les jets de sauvegarde pour se remettre de maladies et de poisons à long terme. De plus, à la fin de la semaine, il peut mettre un terme à un effet qui l'empêche de récupérer des points de vie ou il peut restaurer une valeur de caractéristique qui a été réduite en dessous de sa valeur normale. Cet avantage est inutilisable si l'effet néfaste résulte d'un sort ou d'un effet magique à durée continue.

Les complications. La relaxation entraîne rarement la moindre complication. Si vous voulez compliquer la vie du personnage, lancez une action ou un événement lié à un rival.

Se former

Si un personnage dispose d'assez de temps libre et des services d'un professeur, il peut apprendre une nouvelle langue ou une nouvelle maîtrise d'objet.

Les ressources. Une formation dans une langue ou une maîtrise d'outil nécessite au moins dix semaines de travail, mais cette durée est à réduire d'un nombre de semaines de travail égal au modificateur d'Intelligence du personnage (un modificateur négatif ne rallonge pas cette durée). La formation coûte 25 po par semaine de travail.

Les complications. Les complications lors d'une formation impliquent généralement l'enseignant. Pour chaque période de dix semaines de travail, il y a 10 % de chances qu'une complication survienne, comme celles indiquées dans la table Complications lors d'une formation.

Complications lors d'une formation

d6	Complication
1	Votre professeur disparaît, vous obligeant à passer une semaine de travail à en chercher un nouveau.*
2	Votre professeur vous enseigne des méthodes rares et archaïques qui entraînent des commentaires de la part d'autrui.
3	Votre professeur est un espion cherchant à découvrir vos plans.*
4	Votre professeur est un criminel recherché.
5	Votre professeur est un tyran cruel.
6	Votre professeur vous demande de l'aider à gérer une menace.

* Peut impliquer un rival

Service religieux

Un personnage tourné vers la religion peut passer un intermède à servir dans un temple, soit en assistant aux rites, soit en faisant du prosélytisme dans la communauté. Un tel personnage a des chances de gagner les faveurs des dirigeants du temple.

Les ressources. Pour accomplir un service religieux, le personnage doit avoir accès à un temple dont les croyances et l'éthique correspondent aux siennes et s'y rendre souvent. S'il dispose d'un tel endroit, cette activité demande une semaine de travail, mais ne lui coûte rien.

La résolution. À la fin de la période requise, le personnage fait un test d'Intelligence (Religion) ou de Charisme (Persuasion). Le total obtenu représente les avantages obtenus, comme indiqué dans la table Service religieux.

Service religieux

Total du test	Résultat
1-10	Aucun effet. Vos efforts n'ont pas laissé d'impression durable.
11-20	Vous gagnez une faveur.
21+	Vous gagnez deux faveurs.

Une faveur est une promesse d'assistance de la part d'un représentant du temple. Elle peut servir à demander au temple de l'aide pour un problème spécifique, un soutien politique ou social ou une réduction du prix d'un sort de clerc de 50 %. La faveur peut aussi se présenter sous forme d'intervention divine, comme une prémonition, une vision ou un miracle mineur à un instant crucial. C'est au MD de choisir quand dépenser une faveur divine et de déterminer sa nature.

Une fois une faveur obtenue, il n'est pas nécessaire de la dépenser de suite, mais un personnage ne peut pas en accumuler plus d'un certain nombre. Il ne peut pas avoir plus de 1+modificateur de Charisme faveurs inutilisées à la fois (une au minimum).

Les complications. Un temple peut être un véritable dédale de complots politiques et sociaux. Même la secte la mieux intentionnée n'est pas à l'abri des rivalités internes. Un personnage au service d'un temple risque de se retrouver mêlé à ces luttes. Chaque semaine de travail au service d'un temple entraîne 10 % de chances d'avoir une complication dont vous trouverez des exemples dans la table Complications du service religieux.

Complications du service religieux

d6	Complication
1	Vous avez offensé un prêtre par vos paroles ou vos actes.*
2	Un blasphème reste un blasphème, même si vous l'avez prononcé par accident.
3	Une secte secrète du temple vous propose de la rejoindre.
4	Un autre temple tente de vous recruter en tant qu'espion.*
5	Les aînés du temple vous supplient d'entreprendre une quête sacrée.
6	Vous découvrez par hasard qu'un membre éminent du temple adore en réalité un fiélon.

* Peut impliquer un rival

Travailler

Quand tout le reste a échoué, un aventurier peut toujours se rabattre sur un honnête travail pour gagner sa vie. Cette activité représente les efforts d'un personnage pour trouver un travail temporaire dont la qualité et le salaire sont difficiles à prévoir.

Les ressources. Il faut une semaine de travail pour effectuer un travail alimentaire.

La résolution. Le personnage fait un test de caractéristique pour savoir combien il gagne : Force (Athlétisme), Dextérité (Acrobaties), Intelligence avec des outils, Charisme (Représentation) ou Charisme en utilisant un instrument de musique. Consultez la table Salaire pour savoir combien il gagne en fonction du résultat de son test.



Salaire

Total du test	Gains
9 ou moins	Train de vie pauvre pour la semaine.
10-14	Train de vie modeste pour la semaine.
15-20	Train de vie confortable pour la semaine.
21+	Train de vie confortable pour la semaine + 25 po.

Les complications. Un travail ordinaire entraîne rarement des complications, cependant la table Complications au travail est là pour ajouter des problèmes dans la vie d'un travailleur. Chaque semaine de travail génère 10 % de chances de rencontrer des complications.

Complications au travail

d6	Complication
1	Un client difficile ou une bagarre avec un collègue réduit vos gains d'une catégorie.*
2	À cause des difficultés financières de votre employeur, vous n'êtes pas payé.*
3	Un collègue bénéficiant de liens avec une famille éminente de la ville ne vous apprécie guère.*
4	Votre employeur est lié à un sinistre culte ou à une entreprise criminelle.
5	Un groupe criminel décide de pratiquer de l'extorsion dans votre entreprise.*
6	Vous vous attirez une réputation de fainéant (justifiée ou non, à vous de choisir), ce qui vous désavantage lors des tests de cette activité d'intermède pendant les six prochaines semaines de travail que vous lui consacrez.*

* Peut impliquer un rival

Vendre un objet magique

La vente d'objets magiques n'a rien de simple. Les escrocs et les voleurs sont toujours en quête d'une proie facile et il n'y a aucune garantie que le personnage reçoive une offre correcte, même s'il trouve un acheteur honnête.

Les ressources. Un personnage peut trouver un acheteur pour un objet magique avec une semaine de travail et 25 po de dépenses destinées à faire savoir que l'objet est en vente. Le personnage doit choisir un seul objet à vendre à la fois.

La résolution. Un personnage désireux de vendre doit faire un test de Charisme (Persuasion) pour déterminer le type d'offre qu'il reçoit. Il n'est pas obligé de conclure la vente. La semaine de travail est alors perdue et il peut tenter de nouveau sa chance plus tard. Utilisez les tables Prix de base des objets magiques et Offres pour les objets magiques pour déterminer le prix de vente.

Prix de base des objets magiques

Rareté	Prix de base*
Courant	100 po
Peu courant	400 po
Rare	4 000 po
Très rare	40 000 po
Légendaire	200 000 po

* Divisez par deux pour un consommable, comme une potion ou un parchemin

Offres pour les objets magiques

Total du test	Offre
1-10	50 % du prix de base
11-20	100 % du prix de base
21+	150 % du prix de base

Les complications. Le risque principal lors de la vente d'un objet magique, c'est d'attirer les voleurs et toute personne désireuse d'acquérir l'objet sans le payer. Un concurrent peut tenter de faire échouer la vente au profit de ses propres affaires ou tenter de discréditer le personnage en semant le doute sur son honnêteté. Chaque semaine de travail consacrée à la vente d'un objet magique entraîne 10 % de chances de complications, dont la table Complications de la vente d'objets magiques donne quelques exemples.

Complications de la vente d'objets magiques

d6	Complication
1	Votre ennemi s'est arrangé en secret pour acheter l'objet et l'utiliser contre vous.*
2	Une guilde de voleurs est avertie de la vente et tente de dérober votre objet.*
3	Un ennemi fait circuler une rumeur disant que l'objet est un faux.*
4	Un ensorceleur revendique votre objet comme droit de naissance et exige que vous le lui remettiez.
5	Le précédent propriétaire de votre objet (ou ses alliés survivants) jure de reprendre l'objet de force.
6	L'acheteur se fait assassiner avant de conclure la vente.*

* Peut impliquer un rival

Les objets magique en récompense

Les aventuriers de D&D apprécient beaucoup les objets magiques qui constituent souvent la récompense principale d'une aventure. Les règles concernant les objets magiques figurent dans le chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*, avec les tables Trésors multiples. La présente sec-tion développe ces règles en vous offrant une alternative pour déterminer comment un objet magique arrive entre les mains des personnages et en ajoutant toute une col-lection d'objets magiques courants au jeu. Elle se termine par des tables regroupant les objets magiques par rareté.

Le système du *Guide du Maître du Donjon* est conçu pour générer tous les trésors au hasard et les tables décident aussi du nombre d'objets magiques que les personnages reçoivent. En résumé, elles font tout le travail. Cependant, un MD qui crée ou modifie une aventure préfère parfois choisir les objets qui interviennent dans le jeu. Si c'est votre cas, utilisez les règles de cette section pour person-naliser les trésors sans sortir des limites du jeu quant au nombre d'objets que les personnages accumulent.

La distribution par rareté

Cette méthode alternative permet de déterminer les trésors en choisissant les objets en fonction de leur rareté plutôt que de lancer le dé dans les tables du *Guide du Maître du Donjon*. Cette méthode utilise deux tables : Objets magiques attribués par palier et Objets magiques attri-bués par rareté.

Par palier. La table Objets magiques attribués par palier montre le nombre d'objets magiques qu'un groupe de D&D récupère typiquement lors d'une campagne, culminant à une centaine une fois arrivé au niveau 20. La table indique le nombre d'objets que le groupe devrait recevoir pour chacun des quatre paliers de jeu. Si les personnages reçoivent plus d'objets au deuxième palier (niveaux 5 à 10), c'est à dessein. C'est dans ce palier que se déroule une bonne portion d'une campagne D&D et les objets acquis à ce moment préparent les personnages aux aven-tures de plus haut niveau.

Par rareté. La table Objets magiques attribués par rareté reprend les nombres de la table Objets magiques attribués par palier et les divise pour montrer le nombre d'objets de chaque degré de rareté que les personnages sont censés avoir quand ils atteignent la fin d'un palier.

Les objets mineurs et majeurs. Les deux tables de cette section font une différence entre objets magiques mineurs et majeurs. Cette différence existe aussi dans le *Guide du Maître du Donjon*, bien que ces termes n'y soient pas employés. Dans ce livre, les objets mineurs figurent dans les tables Objets magiques A à E tandis que les objets majeurs occupent les tables F à I. Comme vous pouvez le voir dans les tables Trésors multiples de cet ouvrage, les objets magiques majeurs sont distribués bien plus rarement que les objets mineurs, même à haut niveau.

En coulisses : la distribution des objets magiques

Le *Guide du Maître du Donjon* part du principe que les aven-turiers trouvent un certain nombre de trésors lors d'une campagne. Sur les vingt niveaux d'une campagne ordi-naire, le jeu s'attend à quarante-cinq jets dans les tables Trésors multiples, répartis comme suit :

- Sept jets dans la table ID 0-4
- Dix-huit jets dans la table ID 5-10
- Douze jets dans la table ID 11-16
- Huit jets dans la table ID 17+

Comme nombre de résultats donnent plusieurs objets magiques, ces quarante-cinq jets offriront aux personnages une centaine d'objets. Le système optionnel décrit ici leur donnera le même nombre d'objets, distribués en fonction de leur rareté, tout en vous permettant de contrôler exactement quels objets ils seront en mesure de se procurer.

Objets magiques attribués par palier

Niveau du personnage	Objets mineurs	Objets majeurs	Total d'objets
1-4	9	2	11
5-10	28	6	34
11-16	24	6	30
17-20	19	6	25
Total	**80**	**20**	**100**

Choisir des objets niveau par niveau

En général, vous décidez de placer un objet magique dans une aventure que vous créez ou modifiez parce que vous estimez que l'histoire exige un tel objet, que les personnages en ont besoin ou que les joueurs seront particulièrement ravis de l'obtenir.

Lorsque vous choisissez un objet comme trésor de rencontre, la table Objets magiques attribués par rareté vous sert de budget. Voici comment l'utiliser.

1. Faites une copie de la table dans vos notes, afin de pouvoir modifier les chiffres au fur et à mesure que vous sélectionnez des objets pour votre aventure.
2. Référez-vous à la ligne correspondant à la valeur de la colonne Niveau/ID de votre choix : soit le niveau des personnages joueurs, soit l'indice de dangerosité du propriétaire de l'objet, soit l'indice de dangerosité du groupe de créatures gardant l'objet. Les chiffres de cette ligne indiquent le total d'objets que les personnages devraient posséder à la fin du palier que représente la ligne.
3. Choisissez un objet magique de la rareté de votre choix, tant que la valeur associée à cette rareté n'est pas de 0.

Objets magiques attribués par rareté

	Objets magiques mineurs					Objets magiques majeurs			
Niveau/ID	Courant	Peu courant	Rare	Très rare	Légendaire	Peu courant	Rare	Très rare	Légendaire
1–4	6	2	1	0	0	2	0	0	0
5–10	10	12	5	1	0	5	1	0	0
11–16	3	6	9	5	1	1	2	2	1
17+	0	0	4	9	6	0	1	2	3
Total	**19**	**20**	**19**	**15**	**7**	**8**	**4**	**4**	**4**

4. Quand les personnages obtiennent un objet, modifiez vos notes pour indiquer quelle part de votre budget a été dépensée en soustrayant 1 de la case appropriée dans la table.

Plus tard, si vous choisissez un objet dont la rareté n'est plus disponible au palier actuel, mais encore accessible à un palier inférieur, déduisez l'objet du palier inférieur. Si tous les objets de cette rareté ont déjà été attribués aux paliers inférieurs, déduisez-le du budget d'un palier supérieur.

Choisissez les objets au coup par coup

Si vous préférez choisir vos objets magiques plus librement, sélectionnez celui que vous voulez donner, puis une fois que les personnages l'ont acquis, déduisez-le de la table Objets magiques attribués par rareté figurant dans vos notes. Dans ce cas, commencez par le palier le plus bas et déduisez l'objet du premier chiffre rencontré dans la colonne de rareté appropriée, qu'il soit mineur ou majeur. Si ce palier n'a pas de nombre supérieur à 0 pour cette rareté, passez à la catégorie supérieure jusqu'à ce que vous trouviez un nombre supérieur à 0 et déduisez l'objet de ce nombre. En procédant ainsi, vous réduirez à 0 toutes les lignes du tableau, des niveaux les plus bas aux plus hauts.

Surstocker une aventure

Les tables d'objets magiques de cette section se basent sur le nombre d'objets que les personnages sont censés recevoir, pas sur le nombre d'objets disponibles dans l'aventure. Lorsque vous créez ou modifiez une aventure, partez du principe que les personnages ne découvriront pas tous les objets qu'elle recèle, à moins qu'ils se trouvent tous dans des zones faciles à découvrir. En règle générale, une aventure comprend un nombre d'objets de 25 % supérieur aux nombres indiqués dans les tables (arrondi à l'entier supérieur). Par exemple, une aventure destinée à entraîner les personnages du niveau 1 au niveau 4 peut inclure quatorze objets au lieu de onze, en se disant que les aventuriers ne trouveront pas trois d'entre eux.

Les objets magiques sont-ils nécessaires dans une campagne ?

D&D est basé sur la certitude que des objets magiques apparaissent sporadiquement et qu'ils sont toujours les bienvenus, à moins d'être maudits. Les personnages et les monstres sont conçus pour s'affronter sans objets magiques, ce qui veut dire qu'un objet magique rend toujours le personnage plus puissant ou plus polyvalent qu'un personnage générique du même niveau. En tant que DM, vous n'avez pas besoin de vous demander si vous devez donner des objets magiques aux aventuriers pour qu'ils puissent affronter les dangers de votre campagne. Ces objets sont-ils utiles ? Tout à fait. Sont-ils indispensables ? Non.

Les objets magiques passent du statut de bienvenus à nécessaires dans les rares groupes qui ne comportent ni lanceurs de sorts, ni moine, ni PNJ capable de lancer *arme magique*. Un groupe privé de magie aura bien du mal à vaincre des monstres dotés de résistances ou d'immunités aux dégâts non magiques. Dans ce cas, montrez-vous généreux avec les armes magiques ou évitez d'utiliser ce genre de monstres.

Les objets magiques courants

Le *Guide du Maître du Donjon* présente un grand choix d'objets magiques pour chaque catégorie de rareté, à l'exception des objets magiques courants, qui sont très peu nombreux. Cette section remédie à cela. Ces objets améliorent rarement la puissance d'un personnage, mais ils devraient amuser les joueurs et leur donner de belles opportunités de roleplay. Les voici par ordre alphabétique.

Amulette de sombre éclat

Objet merveilleux, courant (harmonisation avec un sorcier requise)

Cette amulette est taillée dans un éclat de matériel extraplanaire très résistant issu du royaume de votre protecteur. Tant que vous la portez, elle vous donne les avantages suivants :

- Vous pouvez utiliser l'amulette comme focaliseur pour lancer vos sorts de sorcier.
- Vous pouvez tenter de lancer un tour de magie que vous ne connaissez pas. Il doit se trouver sur la liste de sorts du sorcier et vous devez faire un test d'Intelligence (Arcanes) DD 10. Si vous réussissez, vous lancez le sort, sinon le sort échoue et vous perdez l'action que vous avez consacrée à son incantation. Dans les deux cas, vous ne pouvez plus utiliser cette propriété tant que vous n'avez pas terminé un long repos.

Amulette mécanique

Objet merveilleux, courant

Cette amulette de cuivre contient de petits engrenages alimentés par la magie de Mécanus, un plan de prévisibilité mécanique. Si une créature porte l'amulette à son oreille, elle entend un léger tic-tac et des bruits d'engrenages.

Lorsque vous faites un jet d'attaque alors que vous portez l'amulette, vous pouvez renoncer à lancer le d20 pour faire comme si vous aviez obtenu un 10. Une fois cette propriété utilisée, il faut attendre l'aube suivante pour pouvoir en bénéficier de nouveau.

Armure fumante

Armure (au choix), courante

Des volutes de fumée inoffensives et sans odeur s'élèvent de cette armure quand vous la portez.

Armure rapide

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), courante

Vous pouvez retirer cette armure par une action.

Armure rutilante

Armure (intermédiaire ou lourde), courante

Cette armure ne se salit jamais.

Baguette du chef d'orchestre

Baguette, courante

Cette baguette a trois charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez utiliser une action et dépenser une charge pour créer une musique digne d'un orchestre en l'agitant. Cette musique s'entend dans un rayon de 18 mètres et s'arrête dès que vous cessez d'agiter la baguette.

Chaque matin à l'aube, la baguette récupère toutes les charges dépensées. Si vous dépensez sa dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, un tuba émet quelques notes bien tristes alors que la baguette se réduit en poussière, détruite.

Baguette du grincheux
Baguette, courante

Cette baguette a trois charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez utiliser une action et dépenser une charge pour viser un humanoïde situé dans un rayon de 9 mètres dans votre champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, sans quoi elle est obligée de prendre un air renfrogné pendant 1 minute.

Chaque matin à l'aube, la baguette récupère toutes les charges dépensées. Si vous dépensez sa dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, la baguette se change en *baguette du jovial.*

Baguette du jovial
Baguette, courante

Cette baguette a trois charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez utiliser une action et dépenser une charge pour viser un humanoïde situé dans un rayon de 9 mètres dans votre champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, sans quoi elle est obligée de sourire pendant 1 minute.

Chaque matin à l'aube, la baguette récupère toutes les charges dépensées. Si vous dépensez sa dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, la baguette se change en *baguette du grincheux*.

Baguette du pyrotechnicien
Baguette, courante

Cette baguette a sept charges. Tant que vous la tenez, vous pouvez utiliser une action et dépenser une charge pour créer une explosion de lumière multicolore inoffensive en un point situé dans un rayon de 18 mètres dans votre champ de vision. Cette déflagration lumineuse s'accompagne d'un craquement de tonnerre qui s'entend dans un rayon de 90 mètres. La lumière est aussi vive que celle d'une torche, mais dure seulement quelques secondes.

Chaque matin à l'aube, la baguette récupère 1d6+1 charges. Si vous dépensez sa dernière charge, lancez un d20. Sur un 1, la baguette explose dans une gerbe d'effets pyrotechniques inoffensifs, détruite.

Bâton des chants d'oiseaux
Bâton, courant

Ce bâton de bois est sculpté d'oiseaux et possède 10 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez dépenser une charge pour qu'il émette l'un des cris suivants dans un rayon de 18 mètres : un pinson qui siffle, un corbeau qui croasse, un canard qui cancane, une poule qui glousse, une oie qui cacarde, un col-vert qui nasille, une dinde qui glougloute, une mouette qui crie, une chouette qui hulule ou un aigle qui glatit.

Chaque matin à l'aube, le bâton récupère 1d6+4 charges dépensées. Si vous utilisez la dernière, lancez un d20. Sur un 1, le bâton explose dans un inoffensif nuage de plumes d'oiseaux, perdu à jamais.

Bâton floral
Bâton, courant

Ce bâton de bois a 10 charges. Tant que vous le tenez, vous pouvez dépenser une action pour utiliser une charge et faire éclore une fleur dans un carré de terre situé dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous, ou sur le bâton lui-même. À moins que vous ne choisissiez une fleur particulière, le bâton crée une marguerite au parfum discret. La fleur est inoffensive et n'a rien de magique. Elle pousse et se fane comme une fleur normale.

Chaque jour à l'aube, le bâton récupère 1d6+4 charges dépensées. Si vous utilisez la dernière, lancez un d20. Sur un 1, le bâton explose dans un inoffensif nuage de pétales, perdu à jamais.

Bâton orné
Bâton, courant

Si vous placez un objet ne pesant pas plus de 500 grammes (comme un éclat de cristal, un œuf ou une pierre) au-dessus de la pointe de ce bâton alors que vous le tenez en main, cet objet se met à flotter à 2,5 centimètres au-dessus de lui. Il reste là jusqu'à ce qu'on le retire ou que le bâton ne se trouve plus en votre possession. Vous pouvez faire flotter trois objets au maximum à la fois au-dessus de la pointe du bâton. Tant que vous tenez le bâton, vous pouvez faire tourner doucement sur lui-même ou en orbite l'un ou plusieurs des objets.

Bottes d'empreintes factices
Objet merveilleux, courant

Ces bottes sont adaptées aux humanoïdes seulement. Tant que vous les portez, vous pouvez laisser les mêmes empreintes que si vous étiez une autre sorte d'humanoïde de même taille que vous.

Bouclier expressif
Armure (bouclier), courante

Le devant de ce bouclier est façonné en forme de visage. Tant que vous le portez, vous pouvez utiliser une action bonus pour modifier son expression.

Bourse à épices d'Heward
Objet merveilleux, courant

Cette bourse s'accroche à la ceinture et paraît vide. Elle possède 10 charges. Quand vous tenez la bourse, vous pouvez dépenser une action pour dépenser 1 charge, prononcer le nom d'un condiment non magique (comme du sel, du poivre, du safran ou de la coriandre) et sortir une pincée de ce condiment de la bourse. Une telle pincée permet d'assaisonner un repas. Chaque matin à l'aube, la bourse récupère 1d6+4 chargés dépensées.

Cadenas sournois
Objet merveilleux, courant

Ce cadenas semble tout à fait ordinaire (semblable à celui décrit dans le chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*) et s'accompagne d'une unique clef. Ses goupilles s'adaptent par magie pour gêner les cambrioleurs. Les tests de Dextérité effec-tués pour l'ouvrir sont désavantagés.

Canne du vétéran
Objet merveilleux, courant

Quand vous tenez cette canne de marche et prononcez le mot de commande par une action bonus, elle se transforme en épée longue ordinaire et perd sa magie.

Cape à la mode
Objet merveilleux, courant

Lorsque vous portez cette cape, vous pouvez utiliser une action bonus pour changer son style, sa couleur et sa qualité apparente. Son poids ne varie pas. Quelle que soit son apparence, elle reste une cape. Elle peut imiter l'apparence d'autres capes magiques, mais ne gagne pas leurs propriétés magiques.

Cape virevoltante
Objet merveilleux, courant

Lorsque vous portez cette cape, vous pouvez utiliser une action bonus pour la faire virevolter théâtralement.

Chandelle des profondeurs
Objet merveilleux, courant

La flamme de cette chandelle ne s'éteint pas quand on la plonge sous l'eau. Elle émet de la lumière et de la chaleur comme une chandelle ordinaire.

Chapeau de magicien
Objet merveilleux, courant (harmonisation avec un magicien requise)

Ce chapeau conique démodé est orné d'étoiles et de croissants de lune dorés. Lorsque vous le portez, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous pouvez utiliser le chapeau comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien.
- Vous pouvez tenter de lancer un tour de magie que vous ne connaissez pas. Il doit se trouver sur la liste de sorts du magicien et vous devez faire un test d'Intelligence (Arcanes) DD 10. Si vous réussissez, vous lancez le sort, sinon le sort échoue et vous perdez l'action que vous avez consacrée à son incantation. Dans les deux cas, vous ne pouvez plus utiliser cette propriété tant que vous n'avez pas terminé un long repos.

Chapeau de vermine
Objet merveilleux, courant

Ce chapeau a trois charges. Vous pouvez utiliser une action en le tenant pour dépenser 1 charge et prononcer le mot de commande invoquant, au choix, une **chauve-souris**, une **grenouille** ou un **rat** (voir le *Manuel des Joueurs* ou le *Manuel des Monstres* pour le profil). La créature invoquée ap-paraît par magie dans le chapeau et tente de s'éloigner de vous aussi vite que possible. Elle n'est ni amicale ni hostile et vous ne la contrôlez pas. Elle se comporte comme une créature ordinaire de son espèce et disparaît au bout d'une heure ou dès qu'elle tombe à 0 point de vie. Chaque jour à l'aube, le chapeau récupère toutes les charges dépensées.

Chope de sobriété
Objet merveilleux, courant

Cette chope a un visage sévère sculpté sur un côté. Vous pouvez boire du vin, de la bière ou toute autre boisson alcoolisée non magique contenue dedans sans devenir ivre. Elle est sans effet sur les liquides magiques ou les substances néfastes comme le poison.

Clef mystérieuse
Objet merveilleux, courant

Un point d'interrogation est gravé sur l'extrémité de la clef. Cette dernière a 5 % de chances d'ouvrir n'importe quelle serrure dans laquelle on l'insère. La clef disparaît une fois qu'elle en a ouvert une.

Corde réparable
Objet merveilleux, courant

Vous pouvez couper cette corde de chanvre de 15 mètres en autant de morceaux que vous le souhaitez et utiliser une action pour prononcer un mot de commande qui permet à tous les morceaux de se réassembler. Pour cela, ils doivent être en contact les uns avec les autres et ne pas servir à quoi que ce soit. La *corde réparable* est définitivement raccourcie si l'un de ses morceaux est perdu ou détruit.

Corne d'alarme silencieuse
Objet merveilleux, courant

Cette corne a 4 charges. Quand vous utilisez une action pour souffler dedans, une créature de votre choix peut l'entendre, à condition qu'elle se trouve dans un rayon de 180 mètres et ne soit pas assourdie. Les autres créatures n'entendent aucun son sortir de la corne. Chaque matin à l'aube, cette dernière récupère 1d4 charges dépensées.

Cornet acoustique
Objet merveilleux, courant

Quand vous portez ce cornet à votre oreille, il supprime les effets de la surdité dont vous pourriez être victime et vous permet d'entendre normalement.

Dé du charlatan
Objet merveilleux, courant (harmonisation requise)

Lorsque vous lancez ce dé à six faces, vous pouvez contrôler le chiffre qui sort.

Épée de lumière lunaire
Arme (épée), courante

Dans les ténèbres, cette lame émet une lueur lunaire quand elle n'est pas au fourreau. Elle offre une vive lumière dans un rayon de 4,50 mètres et une faible lumière dans un rayon de 4,50 mètres de plus.

Flèche incassable
Arme (flèche), courante

Il est impossible de casser cette flèche, sauf si elle se trouve dans un *champ antimagie*.

Grimoire résistant
Objet merveilleux, courant

Il est impossible d'endommager ce grimoire (et ce qui est écrit dessus) en le plongeant dans l'eau ou le feu. De plus, il ne se détériore pas avec l'âge.

Habits autoréparateurs
Objet merveilleux, courant

Cette élégante tenue de voyageur se reprise par magie pour contrer les accrocs et déchirures de la journée. Les parties détruites ne peuvent pas se réparer ainsi.

Heaume effrayant
Objet merveilleux, courant

Cet intimidant casque en acier fait briller vos yeux d'une lueur rouge vif tant que vous le portez.

Instrument à illusions
Objet merveilleux, courant (harmonisation requise)

Lorsque vous jouez de cet instrument, vous pouvez créer des effets visuels inoffensifs illusoires dans une sphère de 1,50 mètre de rayon centrée sur l'instrument. Si vous êtes un barde, le rayon passe à 4,50 mètres. Parmi ces effets, on trouve des notes de musique lumineuse, un danseur spectral, des papillons et de délicats flocons de neige. Ces effets magiques n'ont pas de substance et ne font aucun bruit ; leur nature illusoire est évidente. Ils se terminent lorsque vous arrêtez de jouer.

Instrument à message
Objet merveilleux, courant (harmonisation nécessaire)

Cet instrument de musique a trois charges. Lorsque vous en jouez, vous pouvez dépenser une charge pour écrire un message magique sur une surface ou un objet non magique situé dans un rayon de 9 mètres dans votre champ de vision. Ce message fait au plus six mots et se rédige dans une langue de votre connaissance. Si vous êtes un barde, vous pouvez écrire sept mots de plus et rendre le message légèrement phosphorescent, ce qui permet de le distinguer dans les ténèbres non magiques. Il suffit de lancer *dissipation de la magie* sur le message pour l'effacer. Sans cela, il se dissipe naturellement au bout de 24 heures.

Chaque matin à l'aube, l'instrument récupère toutes les charges dépensées.

Munition percutante
Arme (n'importe quelle munition), courante

Cette munition délivre un coup percutant. La créature qu'elle touche doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10, sans quoi elle se retrouve à terre.

Œil artificiel
Objet merveilleux, courant (harmonisation requise)

Cet œil artificiel remplace un véritable globe oculaire crevé ou arraché. Tant qu'il est niché dans votre orbite, personne d'autre que vous ne peut le retirer et vous voyez à travers comme si c'était votre œil naturel.

Orbe boussole
Objet merveilleux, courant

Lorsque vous tenez cet orbe, vous pouvez utiliser une action pour déterminer où se trouve le nord. Cette propriété fonctionne uniquement sur le plan Matériel.

Orbe horloge
Objet merveilleux, courant

Lorsque vous tenez cet orbe, vous pouvez utiliser une action pour déterminer si vous êtes le matin, l'après-midi, le soir ou nuit. Cette propriété fonctionne uniquement sur le plan Matériel.

Parfum envoûtant
Objet merveilleux, courant

Cette minuscule fiole contient juste assez de parfum magique pour une utilisation. Vous pouvez dépenser une action pour vous parfumer avec. L'effet dure une heure, pendant laquelle vous êtes avantagé sur les tests de Charisme contre des humanoïdes d'un indice de dangerosité de 1 ou moins. Les individus soumis aux effets du parfum ne se rendent pas compte qu'ils ont été influencés par magie.

Perche de pêcheur
Objet merveilleux, courant

Vous pouvez prononcer un mot de commande en tenant cette perche pour la transformer en canne à pêche dotée d'un hameçon, d'une ligne et d'un moulinet. Si vous prononcez de nouveau le mot de commande, la canne redevient une perche ordinaire de 3 mètres de long.



Flèches incassables

Perche rétractable
Objet merveilleux, courant

Vous pouvez prononcer un mot de commande en tenant cette perche de 3 mètres de long pour la réduire en bâton d'une trentaine de centimètres, afin de la stocker plus facilement. Son poids ne change pas. Vous pouvez utiliser une action pour prononcer un autre mot de commande et lui rendre sa taille de perche, en revanche, elle s'agrandit seulement dans les limites de l'espace disponible.

Perle désaltérante
Objet merveilleux, courant

Cette perle spongieuse, gélatineuse et sans saveur se dissout dans un liquide et transforme jusqu'à un demi-litre de ce liquide en eau fraîche et potable. Elle n'a aucun effet sur les liquides magiques ni sur les substances toxiques comme le poison.

Perle nutritive
Objet merveilleux, courant

Cette perle spongieuse, gélatineuse et sans saveur se dissout sous la langue et nourrit autant qu'une journée de ration.

Pipe des monstres de fumée
Objet merveilleux, courant

Lorsque vous fumez cette pipe, vous pouvez utiliser une action pour exhaler un nuage de fumée qui prend la forme d'une unique créature, telle un dragon, un flumph ou un crapaudonte. La silhouette doit tenir dans un cube de 30 centimètres d'arête et se dissipe en quelques secondes, redevenant un nuage de fumée informe.

Pot d'éveil
Objet merveilleux, courant

Si vous plantez un arbuste ordinaire dans ce pot d'argile de 5 kilos et le laissez pousser pendant 30 jours, il se transforme par magie en **arbuste éveillé** (voir son profil dans le *Manuel des Monstres*). Une fois l'arbuste éveillé, ses racines brisent le pot.

L'arbuste éveillé se monte amical envers vous. En l'absence d'ordre de votre part, il ne fait rien.

Poupée qui parle
Objet merveilleux, courant (harmonisation requise)

Si vous prenez un court repos alors que cette poupée est dans un rayon de 1,50 mètre, vous pouvez lui demander de dire jusqu'à six phrases (chacune ne devant pas dépasser six mots) et définir la condition qui déclenchera chacune d'elles. Vous pouvez aussi remplacer une ancienne phrase par une nouvelle. Quelle que soit la condition choisie, elle doit se produire dans un rayon de 1,50 mètre autour de la poupée, sans quoi cette dernière ne parle pas. Par exemple, la poupée peut dire « Je veux un bonbon. » dès que quelqu'un la soulève. La poupée oublie ces phrases si vous mettez un terme à l'harmonisation.

Rubis du mage de guerre
Objet merveilleux, courant (harmonisation avec un lanceur de sorts requise)

Ce rubis de 2,5 centimètres de diamètre est gravé de runes étranges et vous permet d'utiliser une arme courante ou de guerre comme focaliseur d'incantation de sort. Pour cela, il faut fixer le rubis sur l'arme en le pressant contre elle pendant au moins 10 minutes. Ensuite, il est impossible de le détacher, à moins que vous ne le fassiez vous-même par une action ou que l'arme soit détruite. Même un *champ antimagie* ne parvient pas à le faire tomber. Il se détache également si vous mettez fin à votre harmonisation.

Créer d'autres objets courants

La section Les caractéristiques spéciales du chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon* est bien utile si vous désirez créer d'autres objets magiques courants. Par exemple, la table Quelle propriété mineure possède-t-il ? peut vous inspirer lors de la création d'un objet magique permettant de par-ler et de comprendre le langage des gobelins (en se basant sur la ligne langue), d'un objet magique qui brille en pré-sence d'un fiélon (selon la ligne sentinelle) ou encore d'un objet magique qui projette la voix de son propriétaire sur de grandes distances (voir chef de guerre).

Les tables d'objets magiques

Les tables de cette section présentent les objets magiques issus du *Guide du Maître du Donjon* et du présent ouvrage en les divisant en objets mineurs et majeurs, puis trient les objets de chaque groupe en fonction de leur rareté. Chaque entrée précise le type de l'objet et indique s'il nécessite une harmonisation. Les artefacts ne sont pas inclus ici, leur puissance et leur importance dépassant même celles des objets majeurs.

Objets mineurs courants

Objet	Type	Harmonisation ?
Amulette de sombre éclat	Objet merveilleux	Oui (sorcier)
Amulette mécanique	Objet merveilleux	Non
Armure fumante	Armure	Non
Armure rapide	Armure	Non
Armure rutilante	Armure	Non
Baguette du chef d'orchestre	Baguette	Non
Baguette du grincheux	Baguette	Non
Baguette du jovial	Baguette	Non
Baguette du pyrotechnicien	Baguette	Non
Bâton des chants d'oiseaux	Bâton	Non
Bâton floral	Bâton	Non
Bâton orné	Bâton	Non
Bottes d'empreintes factices	Objet merveilleux	Non
Bouclier expressif	Armure	Non
Bourse à épices d'Heward	Objet merveilleux	Non
Cadenas sournois	Objet merveilleux	Non
Canne du vétéran	Objet merveilleux	Non
Cape à la mode	Objet merveilleux	Non
Cape virevoltante	Objet merveilleux	Non
Chandelle des profondeurs	Objet merveilleux	Non
Chapeau de magicien	Objet merveilleux	Oui (magicien)
Chapeau de vermine	Objet merveilleux	Non
Chope de sobriété	Objet merveilleux	Non
Clef mystérieuse	Objet merveilleux	Non
Corde réparable	Objet merveilleux	Non
Corne d'alarme silencieuse	Objet merveilleux	Non
Cornet acoustique	Objet merveilleux	Non
Dé du charlatan	Objet merveilleux	Oui
Épée de lumière lunaire	Arme	Non
Flèche incassable	Arme	Non
Grimoire résistant	Objet merveilleux	Non
Habits autoréparateurs	Objet merveilleux	Non
Heaume effrayant	Objet merveilleux	Non
Instrument à illusions	Objet merveilleux	Oui
Instrument à message	Objet merveilleux	Oui
Munition percutante	Arme	Non
Œil artificiel	Objet merveilleux	Oui
Orbe boussole	Objet merveilleux	Non
Orbe horloge	Objet merveilleux	Non
Parchemin magique (niveau 1)	Parchemin	Non
Parchemin magique (tour de magie)	Parchemin	Non
Parfum envoûtant	Objet merveilleux	Non
Perche de pêcheur	Objet merveilleux	Non
Perche rétractable	Objet merveilleux	Non

Objet	Type	Harmonisation ?
Perle désaltérante	Objet merveilleux	Non
Perle nutritive	Objet merveilleux	Non
Pipe des monstres de fumée	Objet merveilleux	Non
Pot d'éveil	Objet merveilleux	Non
Potion d'escalade	Potion	Non
Potion de soins	Potion	Non
Poupée qui parle	Objet merveilleux	Oui
Rubis du mage de guerre	Objet merveilleux	Oui (lanceur de sorts)

Objets mineurs peu courants

Objet	Type	Harmonisation ?
Amulette de santé	Objet merveilleux	Non
Anneau de nage	Anneau	Non
Armure de matelot	Armure	Non
Armure de mithral	Armure	Non
Baguette de détection de la magie	Baguette	Non
Baguette des secrets	Baguette	Non
Baume de Keoghtom	Objet merveilleux	Non
Cape de la raie manta	Objet merveilleux	Non
Capuchon de respiration aquatique	Objet merveilleux	Non
Carafe intarissable	Objet merveilleux	Non
Corde d'escalade	Objet merveilleux	Non
Cruche alchimique	Objet merveilleux	Non
Gemme élémentaire	Objet merveilleux	Non
Globe à la dérive	Objet merveilleux	Non
Heaume de compréhension des langages	Objet merveilleux	Non
Huile d'insaisissabilité	Potion	Non
Lanterne de révélation	Objet merveilleux	Non
Lentilles de netteté	Objet merveilleux	Non
Lunettes nocturnes	Objet merveilleux	Non
Munition +1	Arme	Non
Parchemin magique (niveau 2)	Parchemin	Non
Parchemin magique (niveau 3)	Parchemin	Non
Philtre d'amour	Potion	Non
Pierres messagères	Objet merveilleux	Non
Potion d'agrandissement	Potion	Non
Potion d'amitié avec les animaux	Potion	Non
Potion de force de géant des collines	Potion	Non
Potion de poison	Potion	Non
Potion de résistance	Potion	Non
Potion de respiration aquatique	Potion	Non
Potion de soins majeurs	Potion	Non
Potion de souffle enflammé	Potion	Non
Poudre à éternuer	Objet merveilleux	Non
Poussière d'assèchement	Objet merveilleux	Non
Poussière de disparition	Objet merveilleux	Non
Robe d'objets pratiques	Objet merveilleux	Non

Objet	Type	Harmonisation ?
Sac sans fond	Objet merveilleux	Non
Sceptre inamovible	Sceptre	Non
Selle de cavalerie	Objet merveilleux	Non

Objets mineurs rares

Objet	Type	Harmonisation ?
Bateau pliable	Objet merveilleux	Non
Carillon d'ouverture	Objet merveilleux	Non
Collier de boules de feu	Objet merveilleux	Non
Élixir de santé	Potion	Non
Fers de rapidité	Objet merveilleux	Non
Havresac magique d'Heward	Objet merveilleux	Non
Huile éthérée	Potion	Non
Munition +2	Arme	Non
Parchemin de protection	Parchemin	Non
Parchemin magique (niveau 4)	Parchemin	Non
Parchemin magique (niveau 5)	Parchemin	Non
Perle de force	Objet merveilleux	Non
Plume de Quaal	Objet merveilleux	Non
Potion d'héroïsme	Potion	Non
Potion d'invulnérabilité	Potion	Non
Potion de clairvoyance	Potion	Non
Potion de force de géant des pierres	Potion	Non
Potion de force de géant du feu	Potion	Non
Potion de force de géant du givre	Potion	Non
Potion de forme gazeuse	Potion	Non
Potion de lecture des pensées	Potion	Non
Potion de rétrécissement	Potion	Non
Potion de soins supérieurs	Potion	Non
Puits portatif	Objet merveilleux	Non
Sac de haricots	Objet merveilleux	Non

Objets mineurs très rares

Objet	Type	Harmonisation ?
Fers du zéphyr	Objet merveilleux	Non
Flèche tueuse	Arme	Non
Huile d'affûtage	Potion	Non
Munition +3	Arme	Non
Parchemin magique (niveau 6)	Parchemin	Non
Parchemin magique (niveau 7)	Parchemin	Non
Parchemin magique (niveau 8)	Parchemin	Non
Pigments merveilleux de Nolzur	Objet merveilleux	Non
Potion d'invisibilité	Potion	Non
Potion de force de géant des nuages	Potion	Non

Objet	Type	Harmonisation ?
Potion de longévité	Potion	Non
Potion de soins suprêmes	Potion	Non
Potion de vitalité	Potion	Non
Potion de vitesse	Potion	Non
Potion de vol	Potion	Non
Sac affamé	Objet merveilleux	Non

Objets mineurs légendaires

Objet	Type	Harmonisation ?
Colle universelle	Objet merveilleux	Non
Parchemin magique (niveau 9)	Parchemin	Non
Potion de force de géant des tempêtes	Potion	Non
Solvant universel	Objet merveilleux	Non

Objets majeurs peu courants

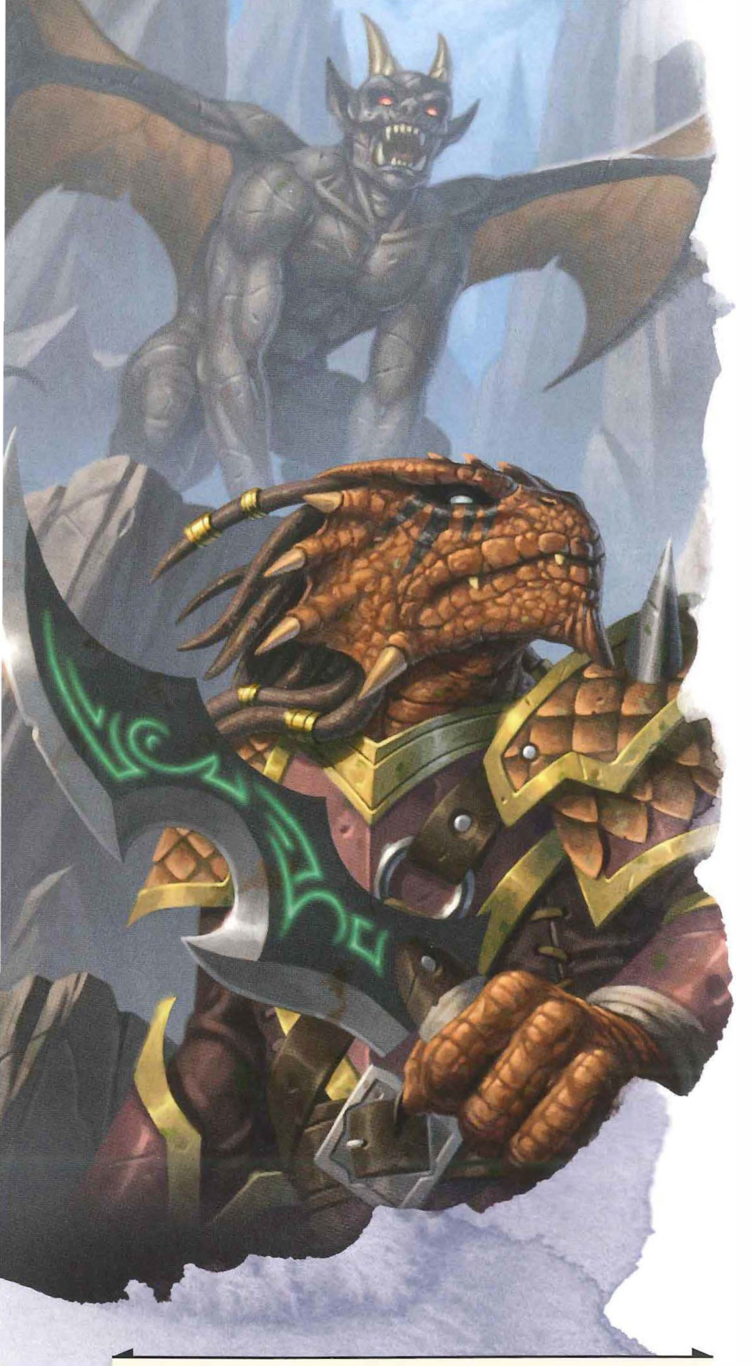
Objet	Type	Harmonisation ?
Amulette d'antidétection	Objet merveilleux	Oui
Amulette de cicatrisation	Objet merveilleux	Oui
Anneau de chaleur	Anneau	Oui
Anneau de marche sur l'eau	Anneau	Non
Anneau de protection mentale	Anneau	Oui
Anneau de saut	Anneau	Oui
Arme +1	Arme	Non
Arme vigilante	Arme	Oui
Armure en adamantium	Armure	Non
Baguette de projectiles magiques	Baguette	Non
Baguette du mage de guerre +1	Baguette	Oui (lanceur de sorts)
Baguette entoilée	Baguette	Oui (lanceur de sorts)
Balai volant	Objet merveilleux	Non
Bandeau d'intelligence	Objet merveilleux	Oui
Bâton de la vipère	Bâton	Oui (clerc, druide ou sorcier)
Bâton du python	Bâton	Oui (clerc, druide ou sorcier)
Bottes ailées	Objet merveilleux	Oui
Bottes de marche et de saut	Objet merveilleux	Oui
Bottes des contrées hivernales	Objet merveilleux	Oui
Bottes elfiques	Objet merveilleux	Non
Bouclier +1	Armure	Non
Bouclier sentinelle	Armure	Non
Bouteille fumigène	Objet merveilleux	Non
Bracelets d'archer	Objet merveilleux	Oui
Broche de protection	Objet merveilleux	Oui
Cape de protection	Objet merveilleux	Oui
Cape elfique	Objet merveilleux	Oui
Carquois d'Ehlonna	Objet merveilleux	Non
Cartes d'illusion	Objet merveilleux	Non
Chapeau de déguisement	Objet merveilleux	Oui
Chaussons de l'araignée	Objet merveilleux	Oui
Collier d'adaptation	Objet merveilleux	Oui
Diadème de destruction	Objet merveilleux	Non
Épée vengeresse	Arme	Oui
Éventail enchanté	Objet merveilleux	Non
Figurine merveilleuse (corbeau d'argent)	Objet merveilleux	Non
Flûte des égouts	Objet merveilleux	Oui
Flûte terrifiante	Objet merveilleux	Non
Gantelets de puissance d'ogre	Objet merveilleux	Oui
Gants de cambrioleur	Objet merveilleux	Non
Gants de nage et d'escalade	Objet merveilleux	Oui
Gants piégeurs de projectiles	Objet merveilleux	Oui
Gemme lumineuse	Objet merveilleux	Non
Heaume de télépathie	Objet merveilleux	Oui
Instrument de barde (bandore Fochlucan)	Objet merveilleux	Oui (barde)
Instrument de barde (cistre Mac-Fuirmidh)	Objet merveilleux	Oui (barde)
Instrument de barde (luth Doss)	Objet merveilleux	Oui (barde)
Javeline de foudre	Arme	Non
Médaillon des pensées	Objet merveilleux	Oui
Œil de lynx	Objet merveilleux	Oui
Perle de puissance	Objet merveilleux	Oui (lanceur de sorts)
Pierre porte-bonheur	Objet merveilleux	Oui
Regard charmeur	Objet merveilleux	Oui
Sac à malice	Objet merveilleux	Non
Sceptre du gardien des pactes +1	Sceptre	Oui (sorcier)
Trident de domination aquatique	Arme	Oui

Objets majeurs rares

Objet	Type	Harmonisation ?
Ailes de vol	Objet merveilleux	Oui
Amulette antidote	Objet merveilleux	Non
Amulette de bonne santé	Objet merveilleux	Oui
Anneau d'action libre	Anneau	Oui
Anneau d'influence animale	Anneau	Non
Anneau de dérobade	Anneau	Oui
Anneau de légèreté	Anneau	Oui
Anneau de protection	Anneau	Oui
Anneau de résistance	Anneau	Oui
Anneau de stockage de sort	Anneau	Oui
Anneau de vision aux rayons X	Anneau	Oui
Anneau du bélier	Anneau	Oui

Objet	Type	Harmonisation ?
Arme +2	Arme	Non
Arme vicieuse	Arme	Non
Armure +1	Armure	Non
Armure de résistance	Armure	Oui
Armure de vulnérabilité	Armure	Oui
Baguette d'éclairs	Baguette	Oui (lanceur de sorts)
Baguette de boules de feu	Baguette	Oui (lanceur de sorts)
Baguette de détection de l'ennemi	Baguette	Oui
Baguette de mage de guerre +2	Baguette	Oui (lanceur de sorts)
Baguette de paralysie	Baguette	Oui (lanceur de sorts)
Baguette de terreur	Baguette	Oui
Baguette des entraves	Baguette	Oui (lanceur de sorts)
Baguette merveilleuse	Baguette	Oui (lanceur de sorts)
Bâton d'envoûtement	Bâton	Oui (barde, clerc, druide, ensorceleur, sorcier ou magicien)
Bâton de flétrissement	Bâton	Oui (clerc, druide ou sorcier)
Bâton de guérison	Bâton	Oui (barde, clerc ou druide)
Bâton des forêts	Bâton	Oui (druide)
Bâton du grand essaim	Bâton	Oui (barde, clerc, druide, ensorceleur, sorcier ou magicien)
Bol de contrôle des élémentaires de l'eau	Objet merveilleux	Non
Bottes de lévitation	Objet merveilleux	Oui
Bottes de rapidité	Objet merveilleux	Oui
Bouclier +2	Armure	Non
Bouclier antiprojectiles	Armure	Oui
Bouclier d'attraction des projectiles	Armure	Oui
Bracelets de défense	Objet merveilleux	Oui
Brasero de contrôle des élémentaires du feu	Objet merveilleux	Non
Cape de déplacement	Objet merveilleux	Oui
Cape de la chauve-souris	Objet merveilleux	Oui
Cape de prestidigitateur	Objet merveilleux	Non
Ceinturon de force de géant des collines	Objet merveilleux	Oui
Ceinturon des nains	Objet merveilleux	Oui
Chapelet	Objet merveilleux	Oui (clerc, druide ou paladin)
Chemise de mailles elfique	Armure	Non
Cor de destruction	Objet merveilleux	Non

Objet	Type	Harmonisation ?
Cor du Valhalla (argent ou airain)	Objet merveilleux	Non
Corde d'enchevêtrement	Objet merveilleux	Non
Cube de force	Objet merveilleux	Oui
Cuir cloutée glamour	Armure	Non
Dague venimeuse	Arme	Non
Encensoir de contrôle des élémentaires de l'air	Objet merveilleux	Non
Épée ardente	Arme	Oui
Épée mordante	Arme	Oui
Épée radieuse	Arme	Oui
Épée voleuse de vie	Arme	Oui
Figurine merveilleuse (chèvres d'ivoire)	Objet merveilleux	Non
Figurine merveilleuse (chien d'onyx)	Objet merveilleux	Non
Figurine merveilleuse (chouette de serpentine)	Objet merveilleux	Non
Figurine merveilleuse (éléphant de marbre)	Objet merveilleux	Non
Figurine merveilleuse (griffon de bronze)	Objet merveilleux	Non
Figurine merveilleuse (lions d'or)	Objet merveilleux	Non
Figurine merveilleuse (mouche d'ébène)	Objet merveilleux	Non
Forteresse instantanée de Daern	Objet merveilleux	Non
Gemme de vision	Objet merveilleux	Oui
Hache du berserker	Arme	Oui
Heaume de téléportation	Objet merveilleux	Oui
Instrument de barde (lyre Cli)	Objet merveilleux	Oui (barde)
Instrument de barde (mandoline Canaith)	Objet merveilleux	Oui (barde)
Liens de fer de Bilarro	Objet merveilleux	Non
Manteau de résistance aux sorts	Objet merveilleux	Oui
Masse d'anéantissement	Arme	Oui
Masse destructrice	Arme	Non
Masse terrifiante	Arme	Oui
Menottes dimensionnelles	Objet merveilleux	Non
Pierre de contrôle des élémentaires de la terre	Objet merveilleux	Non
Pierre de Ioun (nourriture)	Objet merveilleux	Oui
Pierre de Ioun (protection)	Objet merveilleux	Oui
Pierre de Ioun (réserve)	Objet merveilleux	Oui
Pierre de Ioun (vigilance)	Objet merveilleux	Oui
Robe aux yeux multiples	Objet merveilleux	Oui
Sceptre de suzeraineté	Sceptre	Oui
Sceptre du gardien des pactes +2	Sceptre	Oui (sorcier)
Sceptre-tentacule	Sceptre	Oui
Tueuse de dragon	Arme	Non
Tueuse de géant	Arme	Non



Se recharger en l'absence d'aube

Certains objets magiques ont un nombre d'utilisations limité, mais se rechargent à l'aube. Et si vous vous trouvez sur un plan ne possédant rien ressemblant de près ou de loin à l'aurore ? Le MD devrait alors choisir un moment, toutes les 24 heures, où ces objets se rechargent sur ce plan d'existence.

Même dans un monde doté d'une aube, le MD peut tout à fait choisir un autre moment (comme midi, le crépuscule, minuit...) comme instant de rechargement de certains objets.

Objets majeurs très rares

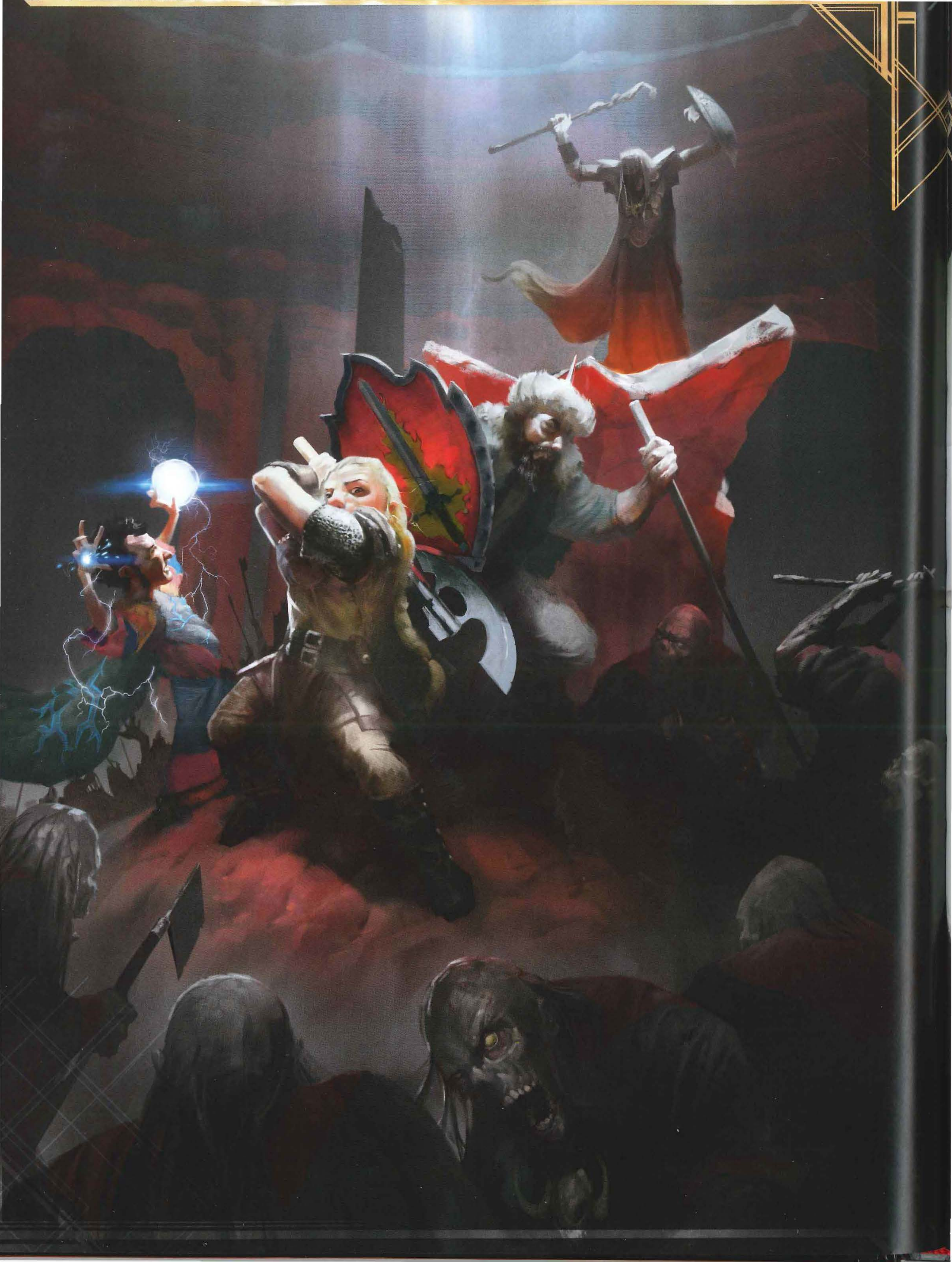
Objet	Type	Harmonisation ?
Amulette des plans	Objet merveilleux	Oui
Anneau de feu d'étoiles	Anneau	Oui (dehors, la nuit)
Anneau de régénération	Anneau	Oui
Anneau de télékinésie	Anneau	Oui
Arc du serment	Arme	Oui
Arme +3	Arme	Non
Armure +2	Armure	Non
Armure d'écailles de dragon	Armure	Oui
Armure démoniaque	Armure	Oui
Baguette de métamorphose	Baguette	Oui (lanceur de sorts)
Baguette du mage de guerre +3	Baguette	Oui (lanceur de sorts)
Bâton de combat	Bâton	Oui
Bâton de feu	Bâton	Oui (druide, ensorceleur, magicien ou sorcier)
Bâton de givre	Bâton	Oui (druide, ensorceleur, magicien ou sorcier)
Bâton de puissance	Bâton	Oui (ensorceleur, magicien ou sorcier)
Bâton de tonnerre et de foudre	Bâton	Oui
Bouclier +3	Armure	Non
Bouclier animé	Armure	Oui
Bouclier de protection contre la magie	Armure	Oui
Boule de cristal (très rare)	Objet merveilleux	Oui
Bouteille de l'éfrit	Objet merveilleux	Non
Cape de l'arachnide	Objet merveilleux	Oui
Ceinturon de force de géant du feu	Objet merveilleux	Oui
Ceinturon de force de géant du givre/des pierres	Objet merveilleux	Oui
Cierge d'invocation	Objet merveilleux	Oui
Cimeterre de célérité	Arme	Oui
Cor du Valhalla (bronze)	Objet merveilleux	Non
Épée dansante	Arme	Oui
Épée tranchante	Arme	Oui
Fer gelé	Arme	Oui
Figurine merveilleuse (destrier d'obsidienne)	Objet merveilleux	Non
Harnois nain	Armure	Non
Heaume scintillant	Objet merveilleux	Oui
Instrument de barde (harpe Anstruth)	Objet merveilleux	Oui (barde)
Manuel d'exercices physiques	Objet merveilleux	Non
Manuel de bonne santé	Objet merveilleux	Non

Objet	Type	Harmonisation ?
Manuel de vivacité	Objet merveilleux	Non
Manuel des golems	Objet merveilleux	Non
Marteau de lancer nain	Armure	Oui (nain)
Miroir d'emprisonnement	Objet merveilleux	Non
Pierre de Ioun (absorption)	Objet merveilleux	Oui
Pierre de Ioun (agilité)	Objet merveilleux	Oui
Pierre de Ioun (dirigeant)	Objet merveilleux	Oui
Pierre de Ioun (force)	Objet merveilleux	Oui
Pierre de Ioun (intellect)	Objet merveilleux	Oui
Pierre de Ioun (intuition)	Objet merveilleux	Oui
Pierre de Ioun (vigueur)	Objet merveilleux	Oui
Robe aux étoiles	Objet merveilleux	Oui
Robe de couleurs étincelantes	Objet merveilleux	Oui
Sceptre d'absorption	Sceptre	Oui
Sceptre de sécurité	Sceptre	Oui
Sceptre de vigilance	Sceptre	Oui
Sceptre du gardien des pactes +3	Sceptre	Oui (sorcier)
Tapis volant	Objet merveilleux	Non
Traité d'autorité et d'influence	Objet merveilleux	Non
Traité de compréhension	Objet merveilleux	Non
Traité de perspicacité	Objet merveilleux	Non
Voleuse de vies	Arme	Oui

Objets majeurs légendaires

Objet	Type	Harmonisation ?
Anneau d'invisibilité	Anneau	Oui
Anneau de contrôle des élémentaire de l'air	Anneau	Oui
Anneau de contrôle des élémentaire de l'eau	Anneau	Oui
Anneau de contrôle des élémentaire de la terre	Anneau	Oui
Anneau de contrôle des élémentaire du feu	Anneau	Oui
Anneau de convocation de djinn	Anneau	Oui
Anneau de renvoi des sorts	Anneau	Oui
Anneau de triple souhait	Anneau	Non
Armure +3	Armure	Non
Armure d'invulnérabilité	Armure	Oui
Bâton du thaumaturge	Bâton	Oui (ensorceleur, magicien ou sorcier)
Boule de cristal (légendaire)	Objet merveilleux	Oui
Cape d'invisibilité	Objet merveilleux	Oui
Cartes merveilleuses	Objet merveilleux	Non
Ceinturon de force de géant des nuages	Objet merveilleux	Oui
Ceinturon de force de géant des tempêtes	Objet merveilleux	Oui
Cor du valhalla (fer)	Objet merveilleux	Non
Cotte de mailles de l'éfrit	Armure	Oui
Épée de réponse	Arme	Oui (créature du même alignement que l'épée)
Épée vorpale	Arme	Oui
Flasque de fer	Objet merveilleux	Non
Harnois éthéré	Armure	Oui
Instrument de barde (harpe Ollamh)	Objet merveilleux	Oui (barde)
Lame porte-bonheur	Arme	Oui
Marteau du tonnerre	Arme	Oui (fléau des géants)
Pierre de Ioun (absorption supérieure)	Objet merveilleux	Oui
Pierre de Ioun (maîtrise)	Objet merveilleux	Oui
Pierre de Ioun (régénération)	Objet merveilleux	Oui
Portail cubique	Objet merveilleux	Non
Protectrice	Arme	Oui
Puits des mondes	Objet merveilleux	Non
Robe de l'archimage	Objet merveilleux	Oui (ensorceleur, magicien ou sorcier)
Scarabée de protection	Objet merveilleux	Oui
Sceptre de puissance seigneuriale	Sceptre	Oui
Sceptre de résurrection	Sceptre	Oui (clerc, druide ou paladin)
Sphère d'annihilation	Objet merveilleux	Non
Submersible de Kwalish	Objet merveilleux	Non
Talisman de la sphère	Objet merveilleux	Oui
Talisman du bien ultime	Objet merveilleux	Oui (créature d'alignement bon)
Talisman du mal ultime	Objet merveilleux	Oui (créature d'alignement mauvais)
Tome de la langue nouée	Objet merveilleux	Oui (magicien)
Vengeresse sacrée	Arme	Oui (paladin)

Ne comptez jamais sur les objets magiques. Ils sont bien trop imprévisibles. Un coup ils marchent, un coup ils ne marchent plus. Marchent, marchent plus, marchent, marchent plus... en un clin de mon œil !



Chapitre 3

Les sorts



A MAJORITÉ DES CLASSES DE PERSONNAGES présentées dans le *Manuel des Joueurs* peut manier la magie sous forme de sorts. Vous trouverez dans ce chapitre de nouveaux sorts destinés à ces classes, ainsi qu'aux monstres capables de lancer des sorts. C'est au Maître du Donjon qu'il revient de décider quels sorts peuvent être utilisés dans une campagne et comment ils peuvent être appris. Par exemple, un MD peut décider que certains sorts peuvent être appris gratuitement, que d'autres ne peuvent pas l'être, et qu'une poignée d'entre eux ne seront découverts qu'au terme d'une quête particulière permettant de mettre la main sur un antique ouvrage de magie, par exemple. Les sorts de magicien, en particulier, peuvent être introduits dans la campagne par le biais de grimoires découverts comme trésors.

Lorsqu'un MD introduit de nouveaux sorts dans une campagne, il doit apporter une attention toute particulière à ceux des clercs, des druides et des paladins. En effet, quand les personnages de ces classes préparent leurs sorts, ils ont accès à toute la liste des sorts de leur classe. Compte tenu de cela, le MD doit faire preuve de prudence s'il compte mettre ces nouveaux sorts à disposition d'un joueur qui a tendance à se retrouver dépassé quand il est confronté à de nombreuses options. Face à un tel joueur, vous pouvez envisager de n'introduire dans la liste de sorts accessibles à son personnage que les sorts appropriés pour l'histoire en cours.

Pourquoi les gens qui utilisent la magie ne peuvent-ils pas toujours y faire appel ? Moi, je peux désintégrer des choses quand je le veux. Comme maintenant. Maintenant. Et maintenant. Et encore maintenant... Hé, où êtes-vous tous passés ?

Listes de sorts

Vous trouverez dans la section suivante les listes des sorts qui peuvent être lancés par les personnages de chaque classe, ainsi que, entre parenthèses, l'école de magie à laquelle chaque sort appartient. Si un sort peut être lancé en tant que rituel, vous trouverez également cette indication entre parenthèses.

Sorts de barde

Tours de magie (Niveau 0)
Coup de tonnerre (évocation)

Niveau 1
Secousse sismique (évocation)

Niveau 2
Écrire dans le ciel (transmutation, rituel)
Pyrotechnie (transmutation)
Vent protecteur (évocation)

Niveau 3
Ennemis à foison (enchantement)
Sieste (enchantement)

Niveau 4
Charme-monstre (enchantement)

Niveau 5
Amélioration de compétences (transmutation)
Perturbations synaptiques (enchantement)

Niveau 9
Hurlement psychique (enchantement)
Métamorphose de masse (transmutation)

Sorts de clerc

Tours de magie (Niveau 0)
Mot de radiance (évocation)
Sonner le glas (nécromancie)

Niveau 1
Cérémonie (abjuration, rituel)

Niveau 3
Transfert de vie (nécromancie)

Niveau 5
Arme sacrée (évocation)
Aube (évocation)

Niveau 7
Temple des dieux (invocation)

Sorts de druide

Tours de magie (Niveau 0)
Contrôle des flammes (transmutation)
Coup de tonnerre (évocation)
Embrasement (invocation)
Gelure (évocation)
Infestation (invocation)
Modeler l'eau (transmutation)
Modeler la terre (transmutation)
Pierre magique (transmutation)
Rafale de vent (transmutation)
Sauvagerie primitive (transmutation)

Niveau 1
Absorption des éléments (abjuration)
Collet (abjuration)
Couteau de glace (invocation)
Lien avec les bêtes (divination)
Secousse sismique (évocation)

Niveau 2
Attraction terrestre (transmutation)
Écrire dans le ciel (transmutation, rituel)
Esprit guérisseur (invocation)
Tourbillon de poussière (invocation)
Vent protecteur (évocation)

Niveau 3
Éruption de terre (transmutation)
Flèches enflammées (transmutation)
Mur d'eau (évocation)
Raz-de-marée (invocation)

Niveau 4
Charme-monstre (enchantement)
Fléau élémentaire (transmutation)
Gardien de la nature (transmutation)
Sphère aqueuse (invocation)

Niveau 5
Contrôle des vents (transmutation)
Fureur de la nature (évocation)
Maelström (évocation)
Transmutation de la pierre (transmutation)

Niveau 6
Bosquet des druides (abjuration)
Ossements de la Terre (transmutation)
Protection primordiale (abjuration)
Sacre de la glace (transmutation)
Sacre de la pierre (transmutation)
Sacre des flammes (transmutation)
Sacre du vent (transmutation)

Niveau 7
Tourbillon (évocation)

Sorts d'ensorceleur

Tours de magie (Niveau 0)
Contrôle des flammes (transmutation)
Coup de tonnerre (évocation)
Embrasement (invocation)
Gelure (évocation)
Infestation (invocation)
Modeler l'eau (transmutation)
Modeler la terre (transmutation)
Rafale de vent (transmutation)

Niveau 1
Absorption des éléments (abjuration)
Catapulte (transmutation)
Couteau de glace (invocation)
Éclair de chaos (évocation)
Secousse sismique (évocation)

Niveau 2
Attraction terrestre (transmutation)
Épine mentale (divination)
Flambée d'Aganazzar (évocation)
Lame d'ombres (illusion)
Nuée de boules de neige de Snilloc (évocation)
Poigne terreuse de Maximilian (transmutation)
Pyrotechnie (transmutation)
Souffle du dragon (transmutation)
Tourbillon de poussière (invocation)
Vent protecteur (évocation)

Niveau 3
Ennemis à foison (enchantement)
Éruption de terre (transmutation)
Flèches enflammées (transmutation)
Minuscules météores de Melf (évocation)
Mur d'eau (évocation)
Pas de tonnerre (invocation)
Raz-de-marée (invocation)
Sieste (enchantement)

Niveau 4
Charme-monstre (enchantement)
Rayonnement écœurant (évocation)
Sphère aqueuse (invocation)
Sphère de tempête (évocation)
Sphère de vitriol (évocation)

Niveau 5
Amélioration de compétences (transmutation)
Contrôle des vents (transmutation)
Énervation (nécromancie)
Immolation (évocation)
Mur de lumière (évocation)
Pas lointain (invocation)
Perturbations synaptiques (enchantement)

Niveau 6
Dispersion (invocation)
Prison mentale (illusion)
Sacre de la glace (transmutation)
Sacre de la pierre (transmutation)
Sacre des flammes (transmutation)
Sacre du vent (transmutation)

Niveau 7
Couronne d'étoiles (évocation)
Mot de pouvoir douloureux (enchantement)
Tourbillon (évocation)

Niveau 8
Épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim (nécromancie)

Niveau 9
Hurlement psychique (enchantement)
Métamorphose de masse (transmutation)

Sorts de magicien

Tours de magie (Niveau 0)
Contrôle des flammes (transmutation)
Coup de tonnerre (évocation)
Embrasement (invocation)
Gelure (évocation)
Infestation (invocation)
Modeler l'eau (transmutation)
Modeler la terre (transmutation)
Rafale de vent (transmutation)
Sonner le glas (nécromancie)

Niveau 1
Absorption des éléments (abjuration)
Catapulte (transmutation)
Collet (abjuration)
Couteau de glace (invocation)
Frayeur (nécromancie)
Secousse sismique (évocation)

Niveau 2
Attraction terrestre (transmutation)
Écrire dans le ciel (transmutation, rituel)
Épine mentale (divination)
Flambée d'Aganazzar (évocation)
Lame d'ombres (illusion)
Nuée de boules de neige de Snilloc (évocation)
Poigne terreuse de Maximilian (transmutation)
Pyrotechnie (transmutation)
Souffle du dragon (transmutation)
Tourbillon de poussière (invocation)
Vent protecteur (évocation)

Niveau 3
Ennemi à foison (enchantement)
Éruption de terre (transmutation)
Flèches enflammées (transmutation)
Invocation de démons inférieurs (invocation)
Minuscules météores de Melf (évocation)
Mur d'eau (évocation)
Mur de sable (évocation)
Pas de tonnerre (invocation)
Raz-de-marée (invocation)
Serviteur miniature (transmutation)
Sieste (enchantement)
Transfert de vie (nécromancie)

Niveau 4
Charme-monstre (enchantement)
Fléau élémentaire (transmutation)
Invocation de démon supérieur (invocation)
Rayonnement écœurant (évocation)
Sphère aqueuse (invocation)
Sphère de tempête (évocation)
Sphère de vitriol (évocation)

Niveau 5
Amélioration de compétences (transmutation)
Aube (évocation)
Contrôle des vents (transmutation)
Danse macabre (nécromancie)
Déluge d'énergie négative (nécromancie)
Énervation (nécromancie)
Frappe du vent d'acier (invocation)
Immolation (évocation)
Invocation infernale (invocation)
Mur de lumière (évocation)
Pas lointain (invocation)
Perturbations synaptiques (enchantement)
Transmutation de la pierre (transmutation)

Niveau 6
Cage des âmes (nécromancie)
Création d'homoncule (transmutation)
Dispersion (invocation)
Prison mentale (illusion)
Sacre de la glace (transmutation)
Sacre de la pierre (transmutation)
Sacre des flammes (transmutation)
Sacre du vent (transmutation)
Transformation de Tenser (transmutation)

Niveau 7
Couronne d'étoiles (évocation)
Mot de pouvoir douloureux (enchantement)
Tourbillon (évocation)

Niveau 8
Dragon illusoire (illusion)
Épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim (nécromancie)
Forteresse majestueuse (invocation)
Ténèbres oppressantes (évocation)

Niveau 9
Hurlement psychique (enchantement)
Invulnérabilité (abjuration)
Métamorphose de masse (transmutation)

Sorts de paladin

Niveau 1
Cérémonie (abjuration, rituel)

Niveau 4
Trouver une monture supérieure (invocation)

Niveau 5
Arme sacrée (évocation)

Sorts de rôdeur

Niveau 1
Absorption des éléments (abjuration)
Collet (abjuration)
Frappe du zéphyr (transmutation)
Lien avec les bêtes (divination)

Niveau 2
Esprit guérisseur (invocation)

Niveau 3
Flèches enflammées (transmutation)

Niveau 4
Gardien de la nature (transmutation)

Niveau 5
Frappe du vent d'acier (invocation)
Fureur de la nature (évocation)

Sorts de sorcier

Tours de magie (Niveau 0)
Coup de tonnerre (évocation)
Embrasement (invocation)
Gelure (évocation)
Infestation (invocation)
Pierre magique (transmutation)
Sonner le glas (nécromancie)

Niveau 1
Frayeur (nécromancie)

Niveau 2
Attraction terrestre (transmutation)
Épine mentale (divination)
Lame d'ombres (illusion)

Niveau 3
Ennemis à foison (enchantement)
Invocation de démons inférieurs (invocation)
Pas de tonnerre (invocation)

Niveau 4
Charme-monstre (enchantement)
Fléau élémentaire (transmutation)
Invocation de démon supérieur (invocation)
Ombre d'égarement (nécromancie)
Rayonnement écœurant (évocation)

Niveau 5
Danse macabre (nécromancie)
Déluge d'énergie négative (nécromancie)
Énervation (nécromancie)
Invocation infernale (invocation)
Mur de lumière (évocation)
Pas lointain (invocation)
Perturbations synaptiques (enchantement)

Niveau 6
Cage des âmes (nécromancie)
Dispersion (invocation)
Prison mentale (illusion)
Sacre de la glace (transmutation)
Sacre de la pierre (transmutation)
Sacre des flammes (transmutation)
Sacre du vent (transmutation)

Niveau 7
Couronne d'étoiles (évocation)
Mot de pouvoir douloureux (enchantement)

Niveau 8
Ténèbres oppressantes (évocation)

Niveau 9
Hurlement psychique (enchantement)



Description des sorts

Les sorts sont présentés dans l'ordre alphabétique.

Absorption des éléments

Abjuration de niveau 1

Durée d'incantation : 1 réaction, que vous pouvez utiliser quand vous subissez des dégâts acides, de froid, de feu, de foudre ou de tonnerre.
Portée : personnelle
Composantes : S
Durée : 1 round

Le sort capture une partie de l'énergie dirigée contre vous, avec pour effet de réduire les dégâts qu'elle vous inflige et d'en emmagasiner une partie que vous utiliserez lors de votre prochaine attaque de corps à corps. Vous devenez résistant aux types de dégâts à l'origine de votre réaction jusqu'au début de votre prochain tour. De plus, la première fois que vous réussissez une attaque de corps à corps lors de votre prochain tour, la cible subit 1d6 points de dégâts supplémentaires du même type de dégâts, puis le sort prend fin.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts supplémentaires que vous infligez augmentent de 1d6 par niveau au-delà du premier.

Amélioration de compétences

Transmutation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Votre magie permet à une créature de mieux comprendre ses propres talents. En touchant une créature consentante, vous lui accordez l'expertise dans une compétence de votre choix. Jusqu'à la fin du sort, la créature double son bonus de maîtrise lors des tests de caractéristiques qui font appel à la compétence choisie.

Vous devez choisir une compétence que la cible maîtrise et qui n'est pas déjà soumise à un effet qui double le bonus de maîtrise, comme celui de l'aptitude expertise, par exemple.

Arme sacrée

Évocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous imprégnez une arme que vous touchez de puissance sacrée. Jusqu'à ce que le sort se termine, l'arme émet une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. En outre, les attaques que vous portez avec cette arme infligent 2d8 points de dégâts radiants supplémentaires. Si l'arme n'est pas déjà une arme magique, elle le devient pour la durée du sort.

Par une action bonus à votre tour, vous pouvez dissiper ce sort pour que l'arme émette une explosion de radiance. Chaque créature de votre choix que vous pouvez voir et qui se trouve dans un rayon de 9 mètres de vous doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Sur un échec, une créature subit 4d8 points de dégâts radiants et se trouve aveuglée pendant 1 minute. Sur une réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas aveuglée. Une créature aveuglée peut faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours pour tenter de mettre fin à cet effet.

Attraction terrestre

Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 90 mètres
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Des bandes jaunes d'énergie magique viennent l'envelopper. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Force. Sur un échec, sa vitesse de vol (si elle en possède une) est réduite à 0 mètre pour toute la durée du sort. Une créature aérienne affectée par ce sort descend, en toute sécurité, de 18 mètres par tour, jusqu'à ce qu'elle atteigne le sol ou que le sort prenne fin.

Aube

Évocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (un pendentif en forme de soleil valant au moins 100 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

La lumière de l'aube éclaire un emplacement que vous désignez et qui se trouve à portée. Jusqu'à la fin du sort, un cylindre de lumière vive de 9 mètres de rayon et de 12 mètres de haut éclaire cet emplacement. Il s'agit de lumière solaire.

Lorsque le cylindre apparaît, chaque créature qui se trouve dans sa zone d'effet doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Sur un échec, une créature subit 4d10 points de dégâts radiants ou moitié moins sur un succès. Une créature doit également faire ce jet de sauvegarde à chaque fois qu'elle termine son tour dans le cylindre.

Si vous êtes à moins de 18 mètres du cylindre, vous pouvez le déplacer sur une distance maximum de 18 mètres par une action bonus lors de votre tour.

Bosquet des druides

Abjuration de niveau 6

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Composantes : V, S, M (du gui, consumé par le sort, qui a été cueilli à l'aide d'une serpe d'or par une nuit de pleine lune)
Durée : 24 heures

Vous invoquez les esprits de la nature pour protéger une zone qui se trouve à l'air libre ou sous terre. Cette zone est représentée par un cube dont l'arête varie entre 9 et 27 mètres. Les bâtiments et autres structures ne sont pas pris en compte dans la zone affectée. Si vous lancez ce sort dans la même zone tous les jours pendant un an, le sort dure alors jusqu'à ce qu'il soit dissipé.

Le sort crée les effets détaillés ci-dessous dans la zone. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner des créatures qui seront considérées comme amicales et immunisées contre ses effets. Vous pouvez également indiquer un mot de passe qui, lorsqu'il est prononcé à haute voix, immunise le locuteur contre ces effets.

L'ensemble de la zone protégée est imprégnée de magie. Si un sort de *dissipation de la magie* est lancé avec succès sur cette zone, il met fin à seulement l'un des effets suivants et non au sort sur l'ensemble de la zone. Le lanceur du sort de dissipation doit choisir à quel effet il met fin. Ce sort ne prend fin que si tous ses effets sont dissipés.

Brouillard dense. Vous pouvez remplir autant de cases de 1,50 mètre de côté que vous le souhaitez de brouillard

dense, y rendant la visibilité nulle. Ce brouillard s'élève jusqu'à une hauteur de 3 mètres. En outre, le coût des déplacements dans ce brouillard est triplé, un mètre de déplacement dans ce brouillard en coûtant par exemple trois. Pour une créature immunisée à cet effet, le brouillard ne masque rien et ressemble à une légère brume constellée de particules de lumière verte.

Broussailles agrippantes. Vous pouvez remplir autant de cases de 1,50 mètre de côté que vous le souhaitez et qui ne sont pas déjà pleines de brouillard de broussailles et de plantes grimpantes agrippantes, comme si vous aviez lancé le sort *enchevêtrement*. Pour une créature immunisée à cet effet, les broussailles et les plantes grimpantes sont douces et se transforment temporairement en chaises ou en lits.

Gardiens du bosquet. Vous pouvez animer jusqu'à quatre arbres dans la zone, qui se dégagent alors du sol. Ces arbres ont les mêmes statistiques qu'un arbre éveillé (voir le *Manuel des Monstres*), mais ils ne peuvent pas parler et leur écorce est couverte de symboles druidiques. Si une créature non immunisée à cet effet pénètre dans la zone protégée, les gardiens du bosquet l'attaquent et combattent jusqu'à ce qu'ils aient chassé ou tué l'intrus. Les gardiens du bosquet obéissent également aux ordres oraux (vous n'avez pas besoin d'utiliser une action) que vous leur lancez pendant que vous êtes dans la zone. Si vous ne leur donnez pas d'ordre et qu'aucun intrus n'est présent, les gardiens du bosquet ne font rien. Les gardiens du bosquet ne peuvent pas quitter la zone protégée. Quand le sort se termine, la magie qui les anime se dissipe et les arbres reprennent ra-cine s'ils le peuvent.

Effet de sort supplémentaire. Vous pouvez placer un effet magique de votre choix dans la zone protégée parmi ceux de la liste suivante :

- Une *bourrasque* constante à deux endroits de votre choix.
- *Croissance d'épines* à un endroit de votre choix.
- *Mur de vent* à deux endroits de votre choix.

Pour une créature immunisée à ces effets, les vents ne sont que des brises douces et parfumées et les épines sont inoffensives.

Cage des âmes

Nécromancie de niveau 6

Durée d'incantation : 1 réaction, que vous faites quand un humanoïde que vous pouvez voir et qui se trouve dans un rayon de 18 mètres de vous meurt
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une minuscule cage d'argent d'une valeur de 100 po)
Durée : 8 heures

Ce sort arrache l'âme d'un humanoïde juste après sa mort et l'emprisonne dans la minuscule cage que vous utilisez comme composante matérielle.

Une âme volée reste à l'intérieur de la cage jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous détruisiez la cage, ce qui met fin au sort. Tant qu'une âme est emprisonnée dans la cage, vous pouvez l'exploiter de l'une des façons décrites ci-dessous. Vous pouvez utiliser une âme piégée jusqu'à six fois. À sa sixième utilisation, l'âme est libérée et le sort prend fin. Tant que son âme est emprisonnée, l'humanoïde dont elle provient ne peut pas être ressuscité.

Voler la vie. Par une action bonus, vous pouvez drainer une partie de la vigueur contenue dans l'âme et récupérer 2d8 points de vie.

Questionner l'âme. Vous posez une question à l'âme (aucune action requise) et recevez une brève réponse télépathique, que vous pouvez comprendre, quelle que soit la langue utilisée. L'âme sait seulement ce qu'elle a connu de son vivant, mais elle doit vous répondre sincèrement et au mieux de ses capacités. La réponse ne peut pas faire plus d'une phrase ou deux et peut être cryptique.

Emprunter l'expérience. Par une action bonus, vous pouvez profiter de l'expérience accumulée par l'âme lors de sa vie, et bénéficier ainsi d'un avantage lors de votre prochain jet d'attaque, test de caractéristique ou jet de sauvegarde. Si vous n'utilisez pas cet avantage avant le début de votre prochain tour, il est perdu.

Les yeux des morts. Par une action, vous pouvez nommer un endroit que l'humanoïde a vu au cours de sa vie et créer ainsi un capteur invisible quelque part à cet endroit s'il se trouve sur le même plan d'existence que vous. Ce capteur persiste aussi longtemps que vous vous concentrez, jusqu'à une durée maximum de 10 minutes (comme si vous vous concentriez sur un sort). Vous recevez des informations visuelles et auditives par le biais de ce capteur, comme si vous vous teniez à sa place et les perceviez vous-mêmes.

Une créature qui peut voir le capteur (par exemple une créature qui utilise *voir l'invisible* ou *vision parfaite*) aperçoit l'image translucide de l'humanoïde tourmenté dont vous avez emprisonné l'âme.

Catapulte

Transmutation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : S
Durée : instantanée

Choisissez un objet pesant entre 0,5 et 2,5 kilos, qui se trouve à portée et ni porté ni transporté. L'objet vole en ligne droite jusqu'à 27 mètres dans la direction de votre choix avant de retomber au sol. Il s'arrête de manière anticipée s'il rencontre une surface solide. Si l'objet est dirigé contre une créature, celle-ci doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur un échec, l'objet heurte la cible et arrête de bouger. Quand l'objet heurte quelque chose, celui-ci ainsi que la chose qu'il a frappée subissent chacun 3d8 points de dégâts contondants.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, le poids maximum de l'objet que vous pouvez prendre pour cible avec le sort augmente de 2,5 kilos et la quantité de dégâts qu'il inflige augmente de 1d8 par niveau au-delà du premier.

Cérémonie

Abjuration de niveau 1 (rituel)

Durée d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (poudre d'argent [25 po], consumée par le sort)
Durée : instantanée

Vous accomplissez une cérémonie religieuse spéciale chargée de magie. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez l'un des rites suivants ainsi qu'une cible, qui doit rester à 3 mètres maximum de vous tout au long de l'incantation.

Expiation. Vous touchez une créature volontaire dont l'alignement a changé et faites un test de Sagesse (Perspicacité) DD 20. Sur une réussite, la cible retrouve son alignement d'origine.

Bénédiction de l'eau. Vous touchez une fiole d'eau et la transformez en eau bénite.

Rite de passage. Vous touchez un jeune adulte humanoïde. Pendant les prochaines 24 heures, chaque fois que la cible fait un test de caractéristique, elle peut lancer un d4 et en ajouter le résultat à celui de son test de caractéristique. Une créature ne peut bénéficier de ce rite qu'une seule fois.

Dévouement. Vous touchez un humanoïde qui souhaite offrir ses services à votre divinité. Pendant les prochaines 24 heures, à chaque fois que cette cible fait un jet de sauvegarde, elle peut lancer un d4 et en ajouter le résultat à celui de son jet de sauvegarde. Une créature ne peut bénéficier de ce rite qu'une seule fois.

Rite funéraire Vous touchez un cadavre et, pendant les 7 prochains jours, l'unique moyen de transformer la cible en mort-vivant est d'utiliser le sort *souhait*.

Mariage. Vous touchez des humanoïdes adultes qui acceptent de se trouver unis par les liens du mariage. Au cours des 7 prochains jours, chacune des cibles obtient un bonus de +2 à sa CA tant qu'elles se trouvent à une distance maximale de 9 mètres l'une de l'autre. Une créature ne pourra bénéficier de ce rite une nouvelle fois que s'il devient veuf.

Charme-monstre

Enchantement de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous tentez de charmer une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Celle-ci doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse, qui sera avantagé si vous ou vos compagnons êtes en train de l'affronter. Si elle échoue, la créature se trouve sous votre charme jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vos compagnons ou vous-même lui portiez atteinte. La créature charmée se montre amicale envers vous. Quand le sort prend fin, elle sait que vous l'avez charmée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, vous pouvez prendre pour cible une créature supplémentaire par niveau au-delà du quatrième. Les créatures doivent se trouver dans un rayon de 9 mètres les unes des autres quand vous les prenez pour cible.

Collet

Abjuration de niveau 1

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : S, M (9,50 mètres de corde, que le sort consume)
Durée : 8 heures

Lorsque vous lancez ce sort, vous utilisez la corde pour créer un cercle de 1,50 mètre de rayon sur le sol. À la fin de l'incantation, la corde disparaît et le cercle devient un piège magique.

Ce piège est presque invisible et, pour le remarquer, une créature doit réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort.

Le piège se déclenche lorsqu'une créature Petite, Moyenne ou Grande qui se déplace au sol pénètre dans la zone d'effet du sort. Cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou se trouver soudain suspendue dans les airs par magie et maintenue à l'envers à 90 centimètres du sol. Cette créature se trouve alors entravée ainsi jusqu'à la fin du sort.

À la fin de chacun de ses tours, une créature entravée peut tenter de mettre fin à cet effet avec un jet de sauvegarde de Dextérité. Alternativement, cette créature ou une autre qui peut l'atteindre peut utiliser une action pour faire un test d'Intelligence (Arcanes) contre le DD de sauvegarde de votre sort et, en cas de succès, mettre fin à l'effet qui entrave la cible.

Une fois que le piège a été déclenché, le sort se termine si aucune créature ne se trouve entravée par celui-ci.

Contrôle des flammes

Tour de magie de transmutation

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : S
Durée : instantanée ou 1 heure (voir ci-dessous)

Vous choisissez une flamme non magique que vous pouvez voir, qui se trouve à portée et qui peut tenir dans un cube de 1,50 mètre d'arête. Vous pouvez affecter cette flamme de la manière suivante :

- Vous augmentez instantanément la taille de la flamme de 1,50 mètre dans une direction, à condition que du bois ou un autre combustible soit présent dans le nouvel emplacement.
- Vous éteignez instantanément les flammes qui se trouvent dans le cube.
- Vous doublez ou divisez par deux les zones de lumière vive et faible créées par la flamme, changez la couleur de cette dernière, ou les deux. Cet effet dure 1 heure.
- Vous pouvez faire apparaître des formes simples (comme la forme grossière d'une créature, d'un objet inanimé ou d'un lieu) dans les flammes et les animer comme vous le souhaitez. Cet effet dure 1 heure.

Vous pouvez lancer ce sort plusieurs fois et avoir jusqu'à trois de ses effets non instantanés actifs au même moment. Vous pouvez mettre fin à l'un de ces effets par une action.

Contrôle des vents

Transmutation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 90 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous prenez le contrôle de l'air qui se trouve dans un cube de 30 mètres d'arête que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Choisissez l'un des effets suivants lorsque vous lancez le sort. L'effet persiste toute la durée du sort, sauf si, lors d'un des tours qui suivent le lancement du sort, vous utilisez votre action pour changer d'effet. Vous pouvez également utiliser votre action pour mettre temporairement fin à un effet ou réactiver un effet auquel vous avez mis fin.

Rafales. Le vent se met à souffler dans le cube, horizontalement et dans une direction de votre choix. Vous choisissez l'intensité du vent : calme, modéré ou fort. Si le vent est modéré ou fort, les attaques des armes à distance dont les projectiles entrent ou sortent du cube sont désavantagées. En outre, si le vent est fort, toute créature qui se déplace contre le vent voit le coût de son mouvement doubler : par exemple, une créature qui se déplace de 1 mètre doit ainsi dépenser 1 mètre de déplacement supplémentaire pour chaque mètre parcouru.

Courant descendant. Vous envoyez un courant soutenu de vent fort descendant depuis le haut du cube. Les attaques d'armes à distance qui traversent le cube ou ciblent des créatures qui s'y trouvent sont désavantagées. Si une créature volante pénètre dans le cube ou y commence son tour, elle doit faire un jet de sauvegarde de Force. Si elle échoue, elle se retrouve projetée à terre.

Courant ascendant. Vous envoyez un courant soutenu ascendant dans le cube, depuis la base de celui-ci. Les créatures qui terminent une chute dans le cube ne subissent que la moitié des dégâts causés par la chute. Quand une créature qui se trouve dans le cube fait un saut vertical, elle est capable de sauter jusqu'à 3 mètres de plus qu'elle ne le ferait normalement.

Coup de tonnerre
Tour de magie d'évocation

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 1,50 mètre
Composantes : S
Durée : instantanée

Vous créez un bruit semblable à un coup de tonnerre, qui peut être entendu jusqu'à 30 mètres de distance. Toutes les créatures à portée autres que vous doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 1d6 points de dégâts de tonnerre.

La quantité de dégâts causée par le sort augmente de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Couronne d'étoiles
Évocation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Sept petites étoiles lumineuses apparaissent et se mettent à graviter autour de votre tête jusqu'à la fin du sort. Par une action bonus, vous pouvez envoyer l'une d'entre elles filer jusqu'à une créature ou un objet qui se trouve dans un rayon de 36 mètres de vous. Vous devez dans ce cas faire une attaque de sort à distance. Si vous touchez votre cible, elle subit 4d12 points de dégâts radiants. En cas d'échec, l'étoile a tout de même été utilisée. Le sort prend fin de manière anticipée si vous utilisez la dernière étoile.

Tant que vous êtes entouré de quatre étoiles ou plus, elles projettent une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Si vous êtes entouré d'une à trois étoiles, elles projettent une lumière faible dans un rayon de 9 mètres.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8 ou plus, le nombre d'étoiles augmente de deux par niveau au-delà du septième.

Couteau de glace
Invocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : S, M (une goutte d'eau ou un éclat de glace)
Durée : instantanée

Vous créez un éclat de glace et le lancez sur une créature qui se trouve à portée. Vous faites une attaque de sort à distance contre la cible. Sur une réussite, elle subit 1d10 points de dégâts perforants. Que vous ayez touché la cible ou non, l'éclat explose ensuite. La cible et toute créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de celle-ci doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 2d6 points de dégâts de froid.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, la quantité de dégâts de froid augmente de 1d6 par niveau au-delà du premier.

Création d'homoncule
Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de l'argile, des cendres et une racine de mandragore, qui sont tous trois consumés par le sort, ainsi qu'une dague incrustée de joyaux valant au moins 1 000 po)
Durée : instantanée

Alors que vous entonnez une incantation complexe, vous vous coupez avec une dague incrustée de joyaux et subissez 2d4 points de dégâts perforants qu'il n'y a aucun moyen de réduire. Vous faites alors goutter votre sang sur les autres composantes du sort et les touchez, afin de les transformer en une créature artificielle spéciale appelée un homoncule.

Les statistiques de l'homoncule sont présentées dans le *Manuel des Monstres*. Cette créature est votre fidèle compa-gnon, qui meurt si vous mourez. À chaque fois que vous avez terminé un long repos, si l'homoncule est sur le même plan d'existence que vous, vous pouvez choisir de dépenser jusqu'à la moitié de vos dés de vie. Lorsque vous le faites, lancez chaque dé et ajoutez votre modificateur de Consti-tution. Soustrayez ensuite ce total à votre maximum de points de vie, puis ajoutez ce même total au nombre maxi-mum de points de vie de l'homoncule ainsi qu'à son nombre de points de vie actuel. Quand vous procédez de la sorte, vous ne pouvez pas descendre à moins de 1 point de vie, et les modifications que vous avez apportées à vos points de vie et à celle de l'homoncule persistent jusqu'à la fin de votre prochain repos long. La seule chose capable d'annu-ler la réduction de votre maximum de points de vie avant cela est la mort de l'homoncule.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul homoncule à la fois. Si vous lancez ce sort alors que votre homoncule est toujours vivant, il échoue.

Danse macabre
Nécromancie de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Des filaments de puissance obscure jaillissent de vos doigts et viennent traverser jusqu'à cinq cadavres de créatures de taille Petite ou Moyenne que vous pouvez voir et qui se trouvent à portée. Chaque cadavre se lève immédiatement et devient un mort-vivant. Vous décidez alors s'il s'agit d'un zombi ou d'un squelette (vous pouvez trouver les statistiques des zombis et des squelettes dans le *Manuel des Monstres*) et il gagne un bonus à ses jets d'attaque et de dégâts égal au modificateur de votre caractéristique d'incantation.

Vous pouvez, par une action bonus, commander mentalement les créatures que vous avez créées avec ce sort, leur donnant à toutes le même ordre. Pour pouvoir recevoir un ordre, une créature doit se trouver dans un rayon de 18 mètres de vous. Vous pouvez décider des actions que feront les créatures et de leur déplacement au prochain tour, ou vous pouvez leur donner un ordre plus général, comme garder une chambre ou un passage contre vos ennemis. Si vous ne leur donnez pas d'ordre, les créatures se contentent de se défendre des créatures hostiles. Une fois qu'elles ont reçu un ordre, les créatures le suivent jusqu'à ce qu'elles l'aient accompli.

Les créatures sont sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort, après quoi elles redeviennent inanimées.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, vous pouvez animer jusqu'à deux cadavres supplémentaires par niveau au-delà du cinquième.



Danse macabre

Déluge d'énergie négative
Nécromancie de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, M (un os brisé et un carré de soie noire)
Durée : instantanée

Vous envoyez des rubans d'énergie négative en direction d'une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution, sauf si elle est morte-vivante. Sur un échec, elle subit 5d12 points de dégâts nécrotiques et deux fois moins sur un succès. Une cible qui est tuée par ces dégâts revient sous la forme d'un zombi au début de votre prochain tour. Le zombi prend en chasse la créature la plus proche de lui. Les statistiques du zombi se trouvent dans le *Manuel des Monstres*.

Si vous ciblez un mort-vivant avec ce sort, il ne fait pas de jet de sauvegarde, mais vous lancez 5d12 à la place. La cible gagne la moitié du résultat que vous obtenez en points de vie temporaires.

Dispersion
Invocation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

L'air tremble autour d'un maximum de cinq créatures de votre choix que vous pouvez voir et qui se trouvent à portée. Une créature réticente doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse pour résister à ce sort. Vous téléportez chacune des cibles affectées par ce sort à un emplacement inoccupé que vous pouvez voir dans un rayon de 36 mètres de vous. Cet emplacement doit se trouver sur une surface au sol ou sur un étage.

Dragon illusoire
Illusion de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

En assemblant des fils d'ombre provenant du Gisombre, vous créez un Très Grand dragon ténébreux dans un emplacement inoccupé que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. L'illusion dure aussi longtemps que le sort et occupe son emplacement comme s'il s'agissait d'une créature.

Lorsque l'illusion apparaît, tous vos ennemis qui peuvent la voir doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être terrorisés pendant 1 minute. Si une créature terrorisée termine son tour dans un endroit d'où elle ne peut pas voir l'illusion, elle peut tenter de mettre fin à l'effet de terreur par un nouveau jet de sauvegarde.

Par une action de bonus lors de votre tour, vous pouvez déplacer l'illusion de 18 mètres. À tout moment lors de ce déplacement, vous pouvez lui faire cracher un cône d'énergie de 18 mètres, provenant de son emplacement. Lorsque vous créez le dragon, choisissez un type de dégâts : acide, feu, foudre, froid, nécrotique ou poison. Chaque créature qui se trouve dans le cône doit effectuer un jet de sauve-garde d'Intelligence. Sur un échec, elle subit 7d6 points de dégâts du type choisi ou deux fois moins sur une réussite.

L'illusion est rendue tangible grâce à la matière des ombres qui l'ont créée, mais les attaques contre elle échouent automatiquement, elle réussit tous ses jets de sauvegarde et elle est immunisée contre tous les dégâts et les états. Une créature qui décide, par une action, d'examiner le dragon, peut déterminer qu'il s'agit d'une illusion si elle réussit un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si une créature perçoit votre illusion pour ce qu'elle est, elle peut voir au travers de celle-ci et est avantagée à ses jets de sauvegarde contre son souffle.

Éclair de chaos

Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous projetez une masse ondulante et sifflante d'énergie chaotique sur une créature à portée. Vous faites une attaque de sort à distance contre la cible. Sur une réussite, la cible subit 2d8+1d6 points de dégâts. Choisissez l'un des d8. Le résultat qui se trouve sur ce dé vous permet de déterminer le type de dégâts causés par l'attaque en vous reportant à la table ci-dessous.

d8	Type de dégâts
1	Acide
2	Froid
3	Feu
4	Force
5	Foudre
6	Poison
7	Psychique
8	Tonnerre

Si vous avez obtenu le même résultat à vos deux d8, votre éclair d'énergie chaotique continue sa course vers une créature différente de votre choix, qui se trouve dans un rayon de 9 mètres de la première cible. Faites un nouveau jet d'attaque contre cette nouvelle cible, puis un nouveau jet de dégâts, susceptible d'occasionner un nouveau bond de votre éclair d'énergie chaotique.

Vous ne pouvez prendre une créature pour cible qu'une seule fois par incantation de ce sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, chaque cible subit 1d6 points de dégâts supplémentaires du type déterminé par niveau au-delà du premier.

Écrire dans le ciel

Transmutation de niveau 2 (rituel)

Durée d'incantation : 1 action
Portée : vision
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous pouvez former jusqu'à dix mots dans une zone du ciel que vous pouvez voir. Les mots apparaissent sous la forme de nuages et persistent jusqu'à la fin du sort. Les mots se dissipent à la fin du sort. Un vent fort peut également disperser les nuages et mettre fin au sort de manière anticipée.

Embrasement

Tour de magie d'invocation

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un grand feu sur une portion de terrain que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Jusqu'à la fin du sort, ce brasier magique emplit un cube de 1,50 mètre d'arête. Toute créature qui se trouve à l'emplacement où vous allumez cette fournaise doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d8 points de dégâts de feu. Une créature doit également faire un jet de sauvegarde la première fois qu'elle pénètre dans la zone enflammée ou si elle y termine son tour.

Les flammes se propagent aux objets inflammables qui se trouvent dans cette zone et qui ne sont pas portés ni transportés par une créature.

La quantité de dégâts infligés par le sort augmente de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

Énervation

Nécromancie de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous projetez un cirre de ténèbres d'un noir d'encre qui vient entrer en contact avec une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à portée, afin d'absorber son énergie vitale. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur une réussite, elle subit 2d8 points de dégâts nécrotiques et le sort se termine. Sur un échec, elle subit 4d8 points de dégâts nécrotiques et, jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez utiliser une action à chacun de vos tours pour infliger automatiquement 4d8 points de dégâts nécrotiques à la cible. Le sort se termine si vous utilisez votre action pour faire n'importe quoi d'autre, si la cible se trouve hors de portée du sort, ou si un abri total la dissimule à vos yeux.

À chaque fois que le sort inflige des dégâts à une cible, vous récupérez une quantité de points de vie égale à la moitié des dégâts nécrotiques subis par la cible.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, la quantité de dégâts infligés augmente de 1d8 par niveau au-delà du cinquième.

Ennemis à foison

Enchantement de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous pénétrez dans l'esprit d'une créature que vous pouvez voir et la forcez à faire un jet de sauvegarde d'Intelligence. Une créature immunisée à la terreur réussit automatiquement son jet de sauvegarde. Sur un échec, la cible perd la capacité de différencier ses amis de ses ennemis et considère toutes les créatures qu'elle voit comme ses ennemis jusqu'à la fin du sort. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle peut refaire le jet de sauvegarde et, sur une réussite, mettre fin à cet effet.

Chaque fois que la créature affectée choisit une autre créature comme cible, cette dernière est déterminée aléatoirement parmi les créatures qu'elle peut voir et qui se trouvent à portée d'une attaque, d'un sort, ou d'une autre aptitude qu'elle utilise. Si un ennemi provoque une attaque d'opportunité pour la créature affectée, celle-ci doit porter cette attaque si elle en est capable.

Épine mentale
Divination de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous vous insinuez dans l'esprit d'une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, elle subit 3d8 points de dégâts psychiques et deux fois moins sur une réussite. Si la cible a échoué à son jet de sauvegarde, vous savez constamment où elle se trouve pendant toute la durée du sort, mais seulement si vous êtes sur le même plan d'existence qu'elle. Tant que vous avez cette capacité, votre cible est incapable de se dissimuler à votre regard et, si elle est invisible, elle ne tire aucun bénéfice de cet état contre vous.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, la quantité de dégâts infligés augmente de 1d8 par niveau au-delà du second.

Épouvantable flétrissure d'Abi-Dalzim
Nécromancie de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (un morceau d'éponge)
Durée : instantanée

Vous absorbez l'humidité contenue dans toutes les créatures qui se trouvent dans un cube de 9 mètres d'arête, dont le centre se situe à un point que vous avez désigné et qui se trouve à portée. Chaque créature qui se trouve dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Les créatures artificielles et les morts-vivants ne sont pas affectés, et les plantes et les élémentaires de l'eau sont désavantagés à ce jet. Sur un échec, une créature subit 12d8 points de dégâts nécrotiques et moitié moins sur une réussite.

Les plantes non magiques qui se trouvent dans la zone d'effet et qui ne sont pas des créatures, comme les arbres et les buissons, se flétrissent et meurent instantanément.

Éruption de terre
Transmutation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un morceau d'obsidienne)
Durée : instantanée

Choisissez un point que vous pouvez voir au sol et à portée. Un jet de terre et de pierre surgit violemment du sol dans un cube de 6 mètres d'arête centré sur ce point. Chaque créature dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur un échec, une créature subit 3d12 points de dégâts contondants, et deux fois moins sur une réussite. En outre, le sol dans cette zone est considéré comme un terrain difficile jusqu'à ce qu'il soit dégagé. Il est possible de le dégager à la main au rythme d'au moins une minute par case de 1,50 mètre de côté.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, la quantité de dégâts infligés augmente de 1d12 par niveau au-delà du troisième.

Esprit guérisseur
Invocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous appelez un esprit de la nature pour apaiser les blessés. L'esprit intangible apparaît dans un cube de 1,50 mètre d'arête que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. L'esprit ressemble à une bête ou une fée transparente (vous en décidez).

Jusqu'à ce que le sort se termine, chaque fois que vous ou une créature que vous pouvez voir se déplace dans l'emplacement occupé par l'esprit pour la première fois pendant un tour ou qu'il y commence son tour, vous pouvez faire en sorte que l'esprit guérisse cette créature de 1d6 points de vie (aucune action requise). L'esprit ne peut pas guérir des créatures artificielles ou des morts-vivants.

Par une action bonus lors de votre tour, vous pouvez déplacer l'esprit de 9 mètres maximum jusqu'à un emplacement que vous pouvez voir.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, la quantité de points de vie restaurés augmente de 1d6 par niveau au-delà du deuxième.

Flambée d'Aganazzar
Évocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une écaille de dragon rouge)
Durée : instantanée

Vous projetez une ligne de flammes rugissantes de 9 mètres de long sur 1,50 mètre de large dans la direction de votre choix. Chaque créature qui se trouve sur cette ligne doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur un échec, elle subit 3d8 points de dégâts de feu, ou moitié moins en cas de réussite.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les dégâts supplémentaires que vous infligez augmentent de 1d8 par niveau au-delà du deuxième.

Fléau élémentaire
Transmutation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à portée, ainsi qu'un type de dégâts parmi les suivants : acide, feu, foudre, froid ou tonnerre. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir les effets du sort pendant toute sa durée. À chaque tour, la première fois que la cible affectée subit des dégâts du type choisi, elle subit 2d6 points de dégâts supplémentaires de ce type. En outre, la cible perd toute résistance à ce type de dégâts jusqu'à la fin du sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire par niveau au-delà du quatrième. Les créatures doivent se trouver dans un rayon de 9 mètres les unes des autres quand vous les prenez pour cible.

Flèches enflammées
Transmutation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez un carquois contenant des flèches ou des carreaux. Lorsqu'une cible est touchée par une attaque à dis-



Forteresse majestueuse

tance utilisant une munition provenant de ce carquois, elle subit 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires. La magie qui imprègne une munition se dissipe quand elle frappe ou manque sa cible et le sort se termine quand douze des munitions contenues dans le carquois ont été tirées.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, la quantité de munitions que vous imprégnez de magie avec ce sort augmente de deux par niveau au-delà du troisième.

Forteresse majestueuse

Invocation de niveau 8

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 1,5 kilomètre
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 500 po, qui est consumé par le sort)
Durée : instantanée

Une forteresse de pierre jaillit d'un carré de terrain de votre choix que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. La zone affectée fait 36 mètres de côté et doit être vide de tout bâtiment ou autre structure. Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone sont soulevées sans dégât lorsque la forteresse émerge.

La forteresse possède quatre tourelles aux bases carrées, de 6 mètres de côté et de 9 mètres de haut, qui occupent chacune un des coins de l'édifice. Les tourelles sont reliées entre elles par des murs de pierre de 24 mètres de long qui clôturent la zone. Chaque mur fait 30 centimètres d'épaisseur et est composé de sections de 3 mètres de largeur et de 6 mètres de hauteur. Chacun de ces panneaux est contigu avec deux autres panneaux, ou avec un autre panneau et une tourelle. Vous pouvez disposer jusqu'à quatre portes de pierre dans l'enceinte extérieure de votre forteresse.

Au cœur de l'enceinte se trouve un petit donjon. Il a une base carrée de 15 mètres de côté et est divisé en trois étages de 3 mètres de plafond. Chacun de ces étages peut être divisé en autant de pièces que vous le souhaitez, à condition qu'aucun des murs de ces pièces ne fasse moins de 1,50 mètre de long. Les étages du donjon communiquent par le biais d'escaliers de pierre. Les murs extérieurs font 15 centimètres d'épaisseur et les pièces intérieures peuvent être dotées d'embrasures de portes en pierre ou d'ouvertures en forme d'arches, en fonction de ce que vous préférez. Le donjon est meublé et décoré comme vous le souhaitez et il contient suffisamment de nourriture que 100 personnes puissent s'y réunir autour d'un banquet de neuf plats chaque jour. Les meubles, la nourriture et les autres objets créés par ce sort tombent en poussière s'ils quittent l'enceinte de la forteresse.

La forteresse est occupée par une centaine de serviteurs invisibles qui obéissent à tous les ordres que leur donnent les créatures que vous avez désignées en lançant le sort. Chaque serviteur se comporte comme s'il avait été créé par le sort *serviteur invisible*.

Les murs, les tourelles et le donjon sont tous faits de pierre qui peut être endommagée. Chaque section de pierre de 3 mètres sur 3 possède une CA de 15 et 30 points de vie par tranche de 2,50 centimètres d'épaisseur. Ces sections sont immunisées contre les dégâts psychiques et de poison. Réduire une section de pierre à 0 point de vie cause sa destruction et, si le MD le décide, cela peut entraîner la déformation ou l'effondrement de sections connectées.

Au bout de 7 jours ou quand vous lancez ce sort ailleurs, la forteresse se désagrège inoffensivement et s'enfonce dans le sol. Toutes les créatures qui se trouvaient à l'intérieur se trouvent déposées au sol en toute sécurité.

Lancer ce sort au même endroit tous les 7 jours pendant un an rend la forteresse permanente.

Frappe du vent d'acier
Invocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : S, M (une arme de corps à corps valant au moins 1 pa)
Durée : instantanée

Vous brandissez l'arme utilisée lors de l'incantation puis disparaissez pour frapper comme le vent. Choisissez jusqu'à cinq créatures que vous pouvez voir et qui se trouvent à portée. Faites une attaque de sort au corps à corps contre chaque cible. Si vous touchez une cible, celle-ci subit 6d10 points de dégâts de force.

Vous pouvez ensuite vous téléporter vers un emplacement inoccupé que vous pouvez voir, à moins de 1,50 mètre de l'une de vos cibles, que vous l'ayez touchée ou non.

Frappe du zéphyr
Transmutation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous bougez comme le vent. Jusqu'à la fin du sort, vos déplacements ne provoquent pas d'attaques d'opportunité.

Une seule fois, avant la fin du sort et lors de votre tour, vous pouvez vous donner un avantage sur un jet d'attaque d'arme. Cette attaque inflige 1d8 points de dégâts de force supplémentaires si vous la réussissez. Que votre attaque soit réussie ou non, votre vitesse de déplacement au sol augmente de 9 mètres jusqu'à la fin de ce tour.

Frayeur
Nécromancie de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous déclenchez chez une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à portée une soudaine prise de conscience de sa mortalité. Une créature artificielle ou morte-vivante est immunisée contre cet effet. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Sur un échec, vous la terrorisez jusqu'à la fin du sort. La cible terrorisée peut refaire un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour tenter de mettre fin à l'effet dont elle est victime.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez prendre pour cible une créature supplémentaire par niveau au-delà du premier. Ces créatures doivent se trouver dans un rayon de 9 mètres les unes des autres au moment où vous les prenez pour cible.

Fureur de la nature
Évocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous faites appel aux esprits de la nature pour qu'ils se dressent contre vos ennemis. Désignez un point que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Dans un cube de 18 mètres d'arête centré sur ce point, les esprits animent les arbres, les pierres et l'herbe jusqu'à la fin du sort.

Herbes et broussailles. Toutes les zones du cube couvertes d'herbe ou de broussailles sont considérées comme un terrain difficile pour vos ennemis.

Arbres. Au début de chacun de vos tours, chaque ennemi qui se trouve dans un rayon de 3 mètres de n'importe quel arbre contenu dans le cube doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 4d6 points de dégâts tranchants causés par les branches qui cinglent l'air.

Racines et plantes grimpantes. À la fin de chacun de vos tours, une créature de votre choix qui se trouve sur le sol du cube doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou se trouver entravée jusqu'à la fin du sort. Une créature entravée peut, par une action, faire un test de Force (Athlétisme) contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de succès, elle se libère de cet effet.

Pierres. Par une action bonus lors de votre tour, vous pouvez faire en sorte qu'une pierre non scellée qui se trouve dans le cube soit projetée sur une créature que vous pouvez voir et qui se trouve dans le cube. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous la touchez, elle subit 3d8 points de dégâts contondants non magiques et elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force pour éviter de tomber au sol.

Gardien de la nature
Transmutation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un esprit de la nature répond à votre appel et vous transforme en un puissant gardien. La transformation dure jusqu'à la fin du sort. Vous choisissez l'une des formes suivantes : bête primordiale ou grand arbre.

Bête primordiale. Votre corps se couvre d'une fourrure animale, vos traits deviennent sauvages et vous obtenez les avantages suivants :

- Votre vitesse au sol augmente de 3 mètres.
- Vous gagnez vision dans le noir avec une portée de 36 mètres.
- Vos jets d'attaque basés sur la Force sont avantagés.
- Vos attaques de corps à corps infligent 1d6 points de dégâts de force supplémentaires.

Grand arbre. Votre peau prend l'apparence de l'écorce, des feuilles surgissent au milieu de vos cheveux et vous obtenez les avantages suivants :

- Vous gagnez 10 points de vie temporaires.
- Vos jets de sauvegarde de Constitution sont avantagés.
- Vos jets d'attaque basés sur la Dextérité et la Sagesse sont avantagés.
- Tant que vous êtes au sol, le terrain qui vous entoure dans un rayon de 4,50 mètres est considéré comme un terrain difficile pour vos ennemis.

Gelure
Tour de magie d'évocation

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous ciblez une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Elle se trouve alors couverte de givre engourdissant. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Sur un échec, elle subit 1d6 points de dégâts de froid et se trouve désavantagée au prochain jet d'attaque d'arme qu'elle fait avant la fin de son prochain tour.

Les dégâts infligés par ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Hurlement psychique

Enchantement de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : S
Durée : instantanée

Vous libérez la puissance de votre esprit pour créer une explosion mentale dans l'esprit de dix créatures de votre choix que vous pouvez voir et qui se trouvent à portée. Les créatures dont la valeur d'Intelligence est égale ou inférieure à 2 ne sont pas affectées.

Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. Sur un échec, une cible subit 14d6 points de dégâts psychiques et est étourdie. Sur une réussite, une cible subit la moitié de ces dégâts et n'est pas étourdie. Si une cible est tuée par ces dégâts, sa tête (si elle en a une) explose.

Une cible étourdie peut faire un jet de sauvegarde d'Intelligence à la fin de chacun de ses tours. Sur une réussite, elle met fin à l'étourdissement.

Immolation

Évocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à portée se trouve soudain engloutie par des flammes. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur un échec, elle subit 8d6 points de dégâts de feu, ou moitié moins sur une réussite. Si la cible a échoué à son jet de sauvegarde, elle continue également de brûler pendant toute la durée du sort. La cible enflammée projette une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. À la fin de chacun de ses tours, la cible refait un jet de sauvegarde. Sur un échec, elle subit 4d6 points de dégâts de feu. Sur une réussite, le sort prend fin. Ces flammes magiques ne peuvent pas être éteintes par des moyens non magiques.

Si la quantité de dégâts infligés par ce sort tue la cible, celle-ci est réduite en cendres.

Infestation

Tour de magie d'invocation

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une puce vivante)
Durée : instantanée

Vous provoquez la formation momentanée d'un nuage d'acariens, de puces et d'autres parasites autour d'une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 1d6 points de dégâts de poison et se trouver repoussée de 1,50 mètre dans une direction aléatoire, si elle peut se déplacer et que sa vitesse est d'au moins 1,50 mètre. Lancez un d4 pour la direction : 1 pour nord, 2 pour sud, 3 pour est ou 4 pour ouest. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité et, si le trajet déterminé aléatoirement que doit emprunter la créature est bloqué, elle ne bouge pas.

La quantité de dégâts causée par le sort augmente de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Invocation de démon supérieur

Invocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une fiole de sang provenant d'un humanoïde tué au cours des dernières 24 heures).
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous prononcez une terrible incantation, qui vous permet d'invoquer un démon venant tout droit du chaos des Abysses. Vous choisissez le type de démon, qui doit être d'un indice de dangerosité de 5 ou moins, comme par exemple un démon d'ombre ou un barlgura. Le démon apparaît dans un emplacement inoccupé que vous pouvez voir et qui se trouve à portée, et il disparaît une fois qu'il tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Faites un jet d'initiative pour le démon, qui a ses propres tours. Lorsque vous l'invoquez et à chacun de vos tours par la suite, vous pouvez lui donner une instruction verbale (aucune action requise) et lui indiquer ce qu'il doit faire au cours de son prochain tour. Sans instruction de votre part, il attaquera lors de son tour la créature la plus proche qui l'a attaqué.

À la fin de chacun de ses tours, le démon fait un jet de sauvegarde de Charisme. Le démon est désavantagé à ce jet de sauvegarde si vous prononcez son nom véritable. Sur un échec, le démon continue de vous obéir. Sur un succès, vous perdez le contrôle du démon et, jusqu'à la fin du sort, il entreprend de poursuivre et attaquer les créatures les plus proches de lui qui ne sont pas des démons. Si vous arrêtez de vous concentrer sur le sort avant que sa durée normale soit écoulée et qu'un démon dont vous avez perdu le contrôle possède encore des points de vie, il reste présent pendant 1d6 rounds supplémentaires.

Pendant que vous lancez ce sort, vous pouvez vous servir du sang utilisé comme composante matérielle pour tracer un cercle au sol. Ce cercle est assez grand pour contenir votre emplacement. Pendant toute la durée du sort, le démon invoqué ne peut pas traverser le cercle ou l'endommager et il ne peut pas blesser une créature qui se trouve dans le cercle. Si vous utilisez ainsi cette composante matérielle, elle est considérée comme consumée une fois le sort terminé.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, l'indice de dangerosité augmente de 1 par niveau au-delà du quatrième.

Invocation de démons inférieurs

Invocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une fiole de sang provenant d'un humanoïde tué au cours des dernières 24 heures)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous prononcez une terrible incantation, qui vous permet d'invoquer des démons venant tout droit du chaos des Abysses. Lancez un dé sur la table suivante afin de déterminer ce que vous avez invoqué.

d6	Démons invoqués
1-2	Deux démons à l'indice de dangerosité de 1 ou moins
3-4	Quatre démons à l'indice de dangerosité de 1/2 ou moins
5-6	Huit démons à l'indice de dangerosité de 1/4 ou moins

Le MD choisit de quel type de démons il s'agit, par exemple des manes ou des dretchs, et vous décidez dans quels emplacements inoccupés que vous pouvez voir et à portée ils


Invocation infernale

apparaissent. Un démon invoqué disparaît quand il tombe à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Les démons font preuve d'hostilité envers toutes les créatures, y compris vous. Lancez l'initiative pour les démons invoqués, qui se comportent comme un groupe qui a ses propres tours. Les démons font leur possible pour poursuivre et attaquer les créatures les plus proches qui ne sont pas elles-mêmes des démons.

Pendant que vous lancez ce sort, vous pouvez vous servir du sang utilisé comme composante matérielle pour tracer un cercle au sol. Ce cercle est assez grand pour contenir votre emplacement. Pendant toute la durée du sort, les démons invoqués ne peuvent pas traverser le cercle ou l'endommager et ils ne peuvent pas blesser une créature qui se trouve dans le cercle. Si vous utilisez ainsi cette composante matérielle, elle est considérée comme consumée une fois le sort terminé.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou 7, vous invoquez deux fois plus de démons. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 8 ou 9, vous invoquez trois fois plus de démons.

Invocation infernale

Invocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (un rubis valant au moins 999 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous prononcez une sombre incantation et invoquez un diable des Neuf Enfers. Vous choisissez de quel type de diable il s'agit, mais il doit avoir un indice de dangerosité égal ou inférieur à 6, comme un diable barbelé ou diable barbu. Le diable apparaît dans un emplacement inoccupé que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Il disparaît s'il est réduit à 0 point de vie ou quand le sort se termine.

Le diable est hostile envers vous et vos compagnons. Il a un jet d'initiative et ses propres tours. Il est sous le contrôle du Maître du Donjon et, à chacun de ses tours, son comportement est en accord avec sa nature : il peut ainsi vous attaquer s'il pense pouvoir prendre le dessus, ou essayer de vous tenter en vous proposant de commettre un acte maléfique en échange d'un service limité. Le MD a accès aux statistiques de la créature.

À chacun de vos tours, vous pouvez tenter de donner un ordre verbal au diable (pas d'action nécessaire). Il obéit à cet ordre si les conséquences probables de celui-ci coïncident avec ses propres désirs et notamment si elles ont des chances de vous attirer vers le mal. Vous devez sinon faire un test de Charisme (Supercherie, Intimidation ou Persuasion) opposé à son test de Sagesse (Perspicacité). Vous êtes avantagé à ce test si vous prononcez le véritable nom du diable. Sur un échec, le diable devient immunisé à vos ordres verbaux jusqu'à la fin du sort. Il peut cependant décider de suivre un de vos ordres si l'envie lui en prend. Si vous réussissez votre test, le diable exécute votre ordre – comme «attaque mes ennemis », «explore la prochaine pièce » ou «porte ce message à la reine » – jusqu'à sa résolution, puis il revient vous faire son rapport.

Si votre concentration est interrompue avant que la durée normale du sort soit atteinte et que le diable est devenu immunisé à vos ordres verbaux, il ne disparaît pas sur-le-champ, mais agit comme bon lui semble pendant 3d6 minutes avant de disparaître.

Si vous possédez le talisman personnel d'un diable, vous pouvez invoquer ce diable s'il possède l'indice de dangerosité approprié plus 1, et il obéit à tous vos ordres sans que vous ayez besoin de faire de test de Charisme.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, l'indice de dangerosité augmente de 1 par niveau au-delà du cinquième.

Invulnérabilité

Abjuration de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un petit morceau d'adamantium d'une valeur minimale de 500 po, consumé par le sort)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous êtes immunisé contre tous les dégâts jusqu'à la fin du sort.

Lame d'ombres

Illusion de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tissez des fils d'ombre pour créer une épée de ténèbres solidifiées dans votre main. Cette épée magique dure jusqu'à la fin du sort. Elle est considérée comme une arme de corps à corps courante que vous maîtrisez. Elle inflige 2d8 points de dégâts psychiques sur un coup réussi et possède les propriétés finesse, légère et lancer (portée 6/18). En outre, lorsque vous utilisez l'épée pour attaquer une cible qui se trouve dans une lumière faible ou dans les ténèbres, vous êtes avantagé à votre jet d'attaque.

Si vous laissez tomber l'arme ou la lancez, elle disparaît à la fin du tour. Par la suite, tant que le sort est actif, vous pouvez utiliser une action bonus pour faire réapparaître l'épée dans votre main.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou 4, la quantité de dégâts que vous infligez est de 3d8. Si vous le lancez en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou 6, la quantité de dégâts passe à 4d8. Si vous le lancez en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, la quantité de dégât passe à 5d8.

Lien avec les bêtes

Divination de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : Contact
Composantes : V, S, M (un peu de fourrure enroulée dans un morceau de tissu)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous établissez un lien télépathique avec une bête que vous touchez et qui est bien disposée envers vous ou que vous avez charmée. Le sort échoue si la valeur d'Intelligence de la bête est de 4 ou plus. Jusqu'à ce que le sort prenne fin, le lien qui vous relie à la bête persiste tant que vous êtes dans votre champ de vision respectif. Ce lien permet à la bête de recevoir et comprendre les messages télépathiques que vous lui envoyez et elle peut également vous communiquer des émotions et des concepts simples par télépathie. Tant que le lien est actif, la bête est avantagée à ses jets d'attaque contre toute créature que vous pouvez voir et qui se trouve dans une zone de 1,50 mètre de rayon centrée sur vous.

Maelström

Évocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 26 mètres
Composantes : V, S, M (un morceau de papier ou une feuille en forme d'entonnoir)


Lame d'ombres

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une masse tourbillonnante d'eau de 1,50 mètre de profondeur apparaît dans une zone de 9 mètres de rayon centrée sur un point que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Ce point doit se trouver au sol ou sur un plan d'eau. Jusqu'à la fin du sort, cette zone est considérée comme un terrain difficile et toute créature qui y commence son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou subir 6d6 points de dégâts contondants et se trouver traînée de 3 mètres vers son centre.

Métamorphose de masse

Transmutation de niveau 9

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un cocon de chenille)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous métamorphosez jusqu'à dix créatures de votre choix que vous pouvez voir et qui se trouvent à portée. Une cible réticente doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse pour résister à la transformation. Un métamorphe réticent réussit automatiquement son jet de sauvegarde.

Chaque cible prend la forme d'une bête de votre choix et vous êtes libre de choisir une forme différente ou identique pour chaque cible. Cette nouvelle forme peut être n'importe quelle bête que vous avez déjà vue et dont l'indice de dangerosité est égal ou inférieur à celui de la cible (ou à la moitié de son niveau, si la cible n'a pas d'indice de dangerosité). Les statistiques de la cible, dont les valeurs liées à ses capacités intellectuelles, sont remplacées par celles de la bête choisie, mais la cible conserve ses points de vie, son alignement et sa personnalité.

Chaque cible gagne une quantité de points de vie temporaires égale à la quantité de points de vie de sa nouvelle forme. Ces points de vie temporaires ne peuvent pas être remplacés par des points de vie temporaires provenant

d'une autre source. Une cible retrouve sa forme d'origine quand elle n'a plus de points de vie temporaires ou qu'elle meurt. Si le sort se termine avant, la créature perd tous ses points de vie temporaires et retrouve sa forme d'origine.

Une créature sous l'effet de ce sort est limitée dans ses actions par la nature de sa nouvelle forme. Elle ne peut pas parler, lancer de sort, ou accomplir d'action nécessitant de pouvoir parler ou utiliser ses mains.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La cible ne peut pas activer, utiliser, manier ou bénéficier d'une quelconque manière de n'importe quel objet de son équipement.

Minuscules météores de Melf

Évocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (salpêtre, soufre et résine de pin mélangés sous forme d'une perle)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez six minuscules météores dans votre emplacement. Ils flottent dans les airs et tournent autour de vous pendant toute la durée du sort. Lorsque vous lancez le sort – et par une action bonus à chacun de vos tours par la suite – vous pouvez utiliser un ou deux météores et les envoyer filer vers un ou plusieurs points que vous choisissez dans un rayon de 36 mètres de vous. Quand un météore atteint sa destination ou qu'il percute une surface solide sur le trajet, il explose. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de l'explosion doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur un échec, une créature subit 2d6 points de dégâts de feu, ou moitié moins sur une réussite.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, le nombre de météores que vous créez augmente de deux par niveau au-delà du troisième.

Modeler l'eau

Tour de magie de transmutation

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : S
Durée : instantanée ou 1 heure (voir ci-dessous)

Vous choisissez une zone couverte d'eau qui peut rentrer dans un cube de 1,50 mètre d'arête, que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Vous pouvez la manipuler de l'une des façons suivantes :

- Vous déplacez l'eau ou en changez le débit dans la direction de votre choix jusqu'à une distance de 1,50 mètre. Ce déplacement n'a pas assez de force pour causer des dégâts.
- Vous modelez l'eau afin de créer des formes simples qui s'animent selon vos désirs. Ce changement dure 1 heure.
- Vous changez la couleur ou l'opacité de l'eau. Ce changement est uniforme dans toute l'eau que vous manipulez et il dure 1 heure.
- Vous gelez l'eau, à condition qu'il n'y ait aucune créature dedans. L'eau dégèle en 1 heure.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois : le nombre maximum d'effets non instantanés actifs au même moment est limité à deux ; vous pouvez dissiper un tel effet par une action.

Modeler la terre

Tour de magie de transmutation

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : S
Durée : instantanée ou 1 heure (voir ci-dessous)

Vous choisissez une zone de terre ou de pierres que vous pouvez voir, qui se trouve à portée et qui peut être contenue dans un cube de 1,50 mètre d'arête. Vous pouvez la manipuler de l'une des façons suivantes :

- Si vous ciblez une zone de terre meuble, vous pouvez l'excaver instantanément, la déplacer le long du sol et la déposer à 1,50 mètre de distance. La force utilisée pour permettre ce déplacement n'est pas assez importante pour causer des dégâts.
- Vous faites apparaître des formes, des couleurs ou les deux sur la terre ou la pierre et vous pouvez ainsi écrire des mots, créer des images ou des motifs. Ces modifications durent 1 heure.
- Si la terre ou la pierre que vous ciblez est au sol, vous pouvez transformer cette zone en terrain difficile. Alternativement, s'il s'agit déjà d'un terrain difficile, vous pouvez faire en sorte de le transformer en terrain normal. Cette modification dure 1 heure.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois : le nombre maximum d'effets non instantanés actifs au même moment est limité à deux ; vous pouvez dissiper un tel effet par une action.

Mot de pouvoir douloureux

Enchantement de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous prononcez un mot de pouvoir qui a pour effet de faire se tordre de douleur une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Si la cible a 100 points de vie ou moins, elle se trouve en proie à une douleur paralysante. Sinon, le sort n'a aucun effet sur elle. Une cible n'est pas non plus affectée si elle est immunisée à l'état charmé.

Tant que la cible est en proie à cette douleur paralysante, sa vitesse (quel qu'en soit le type) ne peut pas dépasser 3 mètres. La cible se trouve également désavantagée à ses jets d'attaque, ses tests de caractéristique et ses jets de sauvegarde, à l'exception des jets de sauvegarde de Constitution. Enfin, si la cible tente de lancer un sort, elle doit d'abord réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sinon elle échoue son incantation et le sort est gaspillé.

Une cible qui est en proie à cette douleur peut également faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. Sur une réussite, la douleur prend fin.

Mot de radiance

Tour de magie d'évocation

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 1,50 mètre
Composantes : V, M (un symbole sacré)
Durée : instantanée

Vous prononcez un mot divin et vous trouvez soudain enveloppé d'une lumière radieuse brûlante. Chaque créature de votre choix que vous pouvez voir et qui se trouve à portée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 1d6 points de dégâts radiants.

La quantité de dégâts infligés par le sort augmente de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

Mur d'eau
Évocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte d'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur d'eau surgit du sol à un endroit que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Ce mur peut faire jusqu'à 9 mètres de long, 3 mètres de haut et 30 centimètres d'épaisseur. Le mur disparaît quand le sort se termine. La zone occupée par le mur est considérée comme un terrain difficile.

Toute attaque d'arme à distance qui pénètre dans la zone occupée par le mur se trouve désavantagée au jet d'attaque et, si un effet de feu doit traverser le mur pour atteindre sa cible, les dégâts de feu sont réduits de moitié. Les sorts infligeant des dégâts de froid qui traversent le mur gèlent la zone qu'ils traversent (au moins une section carrée de 1,50 mètre d'arête). Chaque section carrée de 1,50 mètre d'arête gelée a une CA de 5 et 15 points de vie. Réduire une section gelée à 0 point de vie entraîne sa destruction. Quand une section est détruite, l'eau du mur ne la remplit pas.

Mur de lumière
Évocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un miroir à main)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur scintillant de lumière vive apparaît à un endroit que vous choisissez et qui se trouve à portée. Vous choisissez l'orientation de ce mur : horizontal, vertical ou en diagonale. Il peut flotter dans les airs ou reposer sur une surface solide. Le mur peut faire jusqu'à 18 mètres de long, 3 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur. Il bloque le champ de vision, mais il peut être traversé par des créatures ou des objets. Il émet une lumière vive dans un rayon de 36 mètres et une lumière faible sur 36 mètres supplémentaires.

Lorsque le mur apparaît, chaque créature qui se trouve au même endroit que lui doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Sur un échec, une créature subit 4d8 points de dégâts radiants et est aveuglée pendant 1 minute. Sur une réussite, elle subit moitié moins de dégâts et n'est pas aveuglée. Une créature aveuglée peut faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours, afin de tenter de mettre fin à cet effet.

Une créature qui termine son tour dans la zone occupée par le mur subit 4d8 points de dégâts radiants.

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous pouvez, par une action, lancer un rayon de lumière radiante depuis le mur jusqu'à une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à moins de 18 mètres de celui-ci. Faites une attaque de sort à distance. Si vous touchez votre cible, celle-ci subit 4d8 points de dégâts radiants. Que vous ayez touché votre cible ou non, la longueur du mur est réduite de 3 mètres. Quand elle atteint 0 mètre, le sort prend fin.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, la quantité de dégâts augmente de 1d8 par niveau au-delà du cinquième.

Mur de sable
Évocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (une poignée de sable)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de sable en mouvement qui surgit du sol à un endroit que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Ce mur peut faire jusqu'à 9 mètres de long, 3 mètres de haut et 3 mètres d'épaisseur et il disparaît quand le sort se termine. Il bloque le champ de vision, mais pas les déplacements. Une créature qui se trouve dans le mur est aveuglée et le prix des déplacement est triplé : par exemple un mètre de déplacement lui en coûte trois.

Nuée de boules de neige de Snilloc
Évocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (un morceau de glace et un petit éclat de pierre blanche)
Durée : instantanée

Une rafale de boules de neige magiques apparaît brusquement à un point que vous choisissez à portée. Chaque créature qui se trouve dans une sphère de 1,50 mètre de rayon centrée sur ce point doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur un échec, une créature subit 3d6 points de dégât de froid, ou deux fois moins sur une réussite.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, la quantité de dégâts augmente de 1d6 par niveau au-delà du second.

Ombre d'égarement
Nécromancie de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (l'œil d'un mort-vivant logé dans une gemme valant au moins 150 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Des ombres semblables à des flammes ceignent votre corps jusqu'à la fin du sort, créant un voile de visibilité nulle qui vous dissimule des autres créatures. Dans un rayon de 3 mètres autour de vous, les ombres transforment la lumière faible en ténèbres et la lumière vive en lumière faible.

Jusqu'à la fin du sort, vous êtes résistant aux dégâts radiants. En outre, chaque fois qu'une créature qui se trouve à moins de 3 mètres de vous vous touche avec une attaque, les ombres qui vous entourent lui infligent 2d8 points de dégâts nécrotiques.

Ossements de la Terre
Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous pouvez faire surgir du sol jusqu'à six piliers de pierre, depuis des emplacements que vous pouvez voir et qui se trouvent à portée. Chacun de ces piliers est un cylindre de 1,50 mètre de diamètre et de 9 mètres de haut. L'endroit d'où le pilier surgit doit être suffisamment large pour le diamètre du pilier, et vous pouvez cibler un emplacement sur lequel se trouve une créature si celle-ci est de taille Moyenne ou inférieure. Chaque pilier possède une CA 5 et 30 points de vie. Une fois réduit à 0 point de vie, un pilier s'effrite et tombe en ruine, créant une zone de terrain difficile de 3 mètres de rayon qui persiste jusqu'à ce que les débris aient été déblayés. Déblayer ces débris à la main prend 1 minute par portion de 1,50 mètre de diamètre.

Si vous créez un pilier sous une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou se trouver

soulevée par le pilier. Une créature peut choisir d'échouer à son jet de sauvegarde.

Si un pilier ne peut pas atteindre sa hauteur maximale, car il est bloqué par un plafond ou un autre obstacle, une créature qui se trouve à son sommet subit alors 6d6 points de dégâts contondants et se trouve entravée, coincée entre le pilier et l'obstacle. La créature ainsi entravée peut utiliser une action pour tenter un test de Force ou de Dextérité (au choix de la créature) contre le DD de sauvegarde du sort. En cas de succès, la créature est libérée et a le choix entre quitter le haut du pilier volontairement ou en chuter.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, vous pouvez créer deux piliers supplémentaires par niveau au-delà du sixième.

Pas de tonnerre

Invocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous vous téléportez à un emplacement inoccupé que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Un coup de tonnerre retentit immédiatement après votre disparition et chaque créature qui se trouve dans un rayon de 3 mètres de l'emplacement que vous occupiez doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Sur un échec, une créature subit 3d10 points de dégâts de tonnerre, ou moitié moins sur une réussite. Le coup de tonnerre peut être entendu dans un rayon de 90 mètres.

Vous pouvez transporter des objets avec vous, dans la mesure où leur poids n'excède pas votre capacité de charge. Vous pouvez également téléporter une créature consentante d'une taille égale ou inférieure à la vôtre ainsi que son équipement, dans la mesure où le poids total de celui-ci n'excède pas sa capacité de charge. Cette créature doit se trouver dans un rayon de 1,50 mètre de vous quand vous lancez ce sort et votre emplacement de destination doit également comporter un autre emplacement inoccupé dans un rayon de 1,50 mètre afin que la créature puisse y apparaître. Si ce n'est pas le cas, vous la créature ne quitte pas son emplacement de départ.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, la quantité de dégâts augmente de 1d10 par niveau au-delà du troisième.

Pas lointain

Invocation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous vous téléportez jusqu'à 18 mètres sur un emplacement inoccupé que vous pouvez voir. À chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez vous téléporter ainsi par une action bonus.

Perturbations synaptiques

Enchantement de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous choisissez un point à portée et y causez une explosion d'énergie psychique. Chaque créature qui se trouve dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur ce point doit faire un jet de sauvegarde d'Intelligence. Une créature dont la valeur d'Intelligence est égale ou inférieure à 2 ne peut pas être affectée par ce sort. Sur un échec, une cible subit 8d6 points de dégâts psychiques, ou moitié moins sur une réussite.

Si une cible a échoué à son jet de sauvegarde, elle est confuse pendant 1 minute. Pendant ce laps de temps, elle lance un d6 et soustrait le résultat obtenu à tous les résultats de ses jets d'attaques et de ses tests de caractéristiques, ainsi qu'aux jets de sauvegarde de Constitution nécessaires pour maintenir sa concentration. La cible peut faire un jet de sauvegarde d'Intelligence à la fin de chacun de ses tours pour mettre fin à l'effet dont elle est victime.

Pierre magique

Tour de magie de transmutation

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Vous touchez un à trois cailloux et les imprégnez de magie. Vous ou quelqu'un d'autre pouvez faire un jet d'attaque de sort à distance en lançant un de ces cailloux à la main ou avec une fronde. Si un caillou est lancé, il a une portée de 18 mètres. Si quelqu'un d'autre que vous lance un de ces cailloux, il ajoute le modificateur de votre caractéristique d'incantation (et non le sien) au jet d'attaque. Si le caillou touche sa cible, celle-ci subit une quantité de dégâts contondants égale à 1d6 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Que l'attaque réussisse ou non, la magie qui imprégnait le caillou se dissipe.

Si vous lancez ce sort à nouveau, la magie qui imprégnait encore les cailloux suite à une précédente incantation se dissipe.

Poigne terreuse de Maximilian

Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S, M (une main miniature sculptée dans de l'argile)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous choisissez un emplacement inoccupé, au sol, faisant 1,50 mètre de côté, que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Une main de taille moyenne composée de terre agglomérée en surgit et se saisit d'une créature que vous pouvez voir et qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de la main. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Force. Sur un échec, elle subit 2d6 points de dégâts contondants et se trouve entravée pendant la durée du sort.

Par une action, vous pouvez faire en sorte que la main se resserre sur la cible entravée. Celle-ci doit alors faire un jet de sauvegarde de Force. Sur un échec, elle reçoit 2d6 points de dégâts contondants ou moitié moins sur une réussite.

Pour se libérer, une cible entravée peut utiliser son action pour faire un test de Force contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si elle réussit, elle s'échappe et n'est donc plus entravée par la main.

Par une action, vous pouvez diriger la main vers une créature différente ou la déplacer vers un autre emplacement inoccupé et qui se trouve à portée. Si vous faites l'un ou l'autre, la main relâche la cible qu'elle entravait.

Prison mentale

Illusion de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'emprisonner une créature dans une cellule illusoire qu'elle seule perçoit. Une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à portée doit faire un jet de sauvegarde d'Intelligence. La cible réussit automatiquement si elle est immunisée à l'état charmé. Sur une réussite, elle subit 5d10 points de dégâts psychiques et le sort prend fin. Sur un échec, elle subit 5d10 points de dégâts psychiques et la zone qui entoure son emplacement immédiat lui apparaît comme dangereuse. Vous pouvez faire en sorte que la cible ait l'impression d'être entourée de flammes, de rasoirs flottants, ou de gueules hideuses bardées de dents luisantes de salive.

Quelle que soit la forme prise par l'illusion, la cible ne peut rien voir ou entendre au-delà de celle-ci et elle est entravée pendant toute la durée du sort. Si la cible est déplacée hors de la zone affectée par l'illusion, qu'elle fait une attaque qui traverse l'illusion ou fait passer toute partie de son corps à travers l'illusion, elle subit 10d10 points de dégâts psychiques et le sort se termine.

Protection primordiale

Abjuration de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous devenez résistant aux dégâts d'acide, de froid, de feu, de foudre et de tonnerre pendant toute la durée du sort.

Lorsque vous subissez des dégâts d'un des types cités, vous pouvez utiliser votre réaction pour devenir immunisé à ce type de dégâts, y compris contre les dégâts à l'origine de cette réaction. Si vous faites cela, vous perdez vos résistances, mais vous conservez votre immunité jusqu'à la fin de votre prochain tour, qui correspond à la fin du sort.

Pyrotechnie

Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Choisissez une zone de flammes non magiques que vous pouvez voir, qui peut tenir dans un cube de 1,50 mètre d'arête et qui se trouve à portée. Vous pouvez éteindre le feu qui se trouve dans cette zone pour créer des feux d'artifice ou de la fumée.

Feu d'artifice. La cible explose dans un éblouissant déchaînement de couleurs. Chaque créature qui se trouve dans un rayon de 3 mètres de la cible doit réussir un jet sauvegarde de Constitution ou se trouver aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Fumée. Une épaisse fumée noire se dégage de la zone ciblée sur un rayon de 6 mètres, en contournant les angles s'il y en a sur son chemin. La visibilité est nulle dans la zone enfumée. La fumée persiste pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'un fort vent la disperse.

Rafale de vent

Tour de magie de transmutation

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous prenez contrôle de l'air et vous l'utilisez pour créer un des effets suivants depuis un point que vous pouvez voir et qui se trouve à portée :

- Une créature de taille Moyenne ou inférieure de votre choix doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou être repoussée loin de vous sur 1,50 mètre.
- Vous créez une petite explosion d'air capable de déplacer un objet qui n'est ni tenu ni porté et qui ne pèse pas plus de 2,5 kilos. L'objet est repoussé et peut s'éloigner de vous d'un maximum de 3 mètres. La force qui le repousse ne lui cause pas de dégâts.
- Vous créez un effet sensoriel inoffensif en utilisant de l'air. Vous pouvez par exemple faire frémir des feuilles, utiliser une bourrasque pour faire claquer des volets, ou faire onduler vos vêtements dans la brise.

Rayonnement écœurant

Évocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une lumière faible et verdâtre se propage dans une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur un point que vous choisissez à portée. La lumière n'est pas arrêtée par les coins et elle perdure jusqu'à la fin du sort.

Lorsqu'une créature pénètre pour la première fois dans la zone affectée par le sort, elle doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Sur un échec, elle subit 4d10 points de dégâts radiants, gagne un niveau d'épuisement et émet une lumière verdâtre dans un rayon de 1,50 mètre. Cette lumière empêche cette créature de bénéficier des avantages de l'invisibilité. La lumière et tous les niveaux d'épuisement causés par ce sort se dissipent quand le sort prend fin.

Raz-de-marée

Invocation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte d'eau)
Durée : instantanée

Vous invoquez une vague d'eau qui vient s'écraser sur une zone à portée. Cette zone peut faire jusqu'à 9 mètres de long, 3 mètres de large et 3 mètres de haut. Chaque créature qui se trouve dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur un échec, une créature subit 4d8 points de dégâts contondants et se trouve jetée à terre. Sur une réussite, une créature subit moitié moins de dégâts et n'est pas jetée à terre. L'eau se répand ensuite dans toutes les directions, éteignant toutes les flammes non protégées qui se trouvent dans cette zone et dans un rayon de 9 mètres autour de celle-ci, puis elle disparaît.

Sacre de la glace

Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à ce que sort prenne fin, vous êtes couvert de givre et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous êtes immunisé aux dégâts de froid et résistant aux dégâts de feu.
- Vous pouvez vous déplacer sur les terrains rendus difficiles par la glace ou la neige sans devoir dépenser de mouvement supplémentaire.
- Dans un rayon de 3 mètres autour de vous, le sol est couvert de glace et est considéré comme un terrain difficile

pour les créatures autres que vous. Cette zone gelée se déplace avec vous.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer un cône de 4,50 mètres de vent glacial qui s'étend de votre main tendue dans la direction de votre choix. Chaque créature qui se trouve dans le cône doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature subit 4d6 points de dégâts de froid, ou moitié moins en cas de succès. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde contre cet effet, sa vitesse est réduite de moitié jusqu'au début de votre prochain tour.

Sacre de la pierre
Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, votre corps se couvre d'éclats de roche et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous êtes résistant aux dégâts contondants, perforants et tranchants causés par les attaques non magiques.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer un petit tremblement de terre sur une zone de 4,50 mètres de rayon centrée sur vous. Les autres créatures qui se trouvent dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou se trouver projetées au sol.
- Vous pouvez vous déplacer sur les terrains difficiles en terre ou en pierre sans devoir dépenser de mouvement supplémentaire. Vous pouvez traverser des obstacles solides de terre ou de pierre comme s'il s'agissait d'air et sans les déstabiliser, mais vous ne pouvez pas terminer votre déplacement dans un de ces obstacles. Si c'est le cas, vous vous trouvez éjecté dans l'emplacement inoccupé le plus proche, ce sort prend fin et vous êtes étourdi jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Sacre des flammes
Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous vous trouvez ceint de flammes qui projettent une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires pendant toute la durée du sort. Les flammes ne vous blessent pas. Jusqu'à la fin du sort, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous êtes immunisé aux dégâts de feu et résistant aux dégâts de froid.
- Toute créature qui se déplace à moins de 1,50 mètre de vous pour la première fois lors d'un tour ou le termine à cet endroit subit 1d10 points de dégâts de feu.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer une ligne de feu de 4,50 mètres de long sur 1,50 mètre de large, qui part de votre personne et s'étend dans la direction de votre choix. Chaque créature qui se trouve sur cette ligne doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, une créature subit 4d8 points dégâts de feu, ou moitié moins en cas de succès.

Sacre du vent
Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à ce que le sort prenne fin, vous êtes ceint d'un voile de vent tourbillonnant et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Les attaques à distance qui vous prennent pour cible sont désavantagées à leur jet d'attaque.
- Vous gagnez une vitesse de vol de 18 mètres. Si vous êtes en train de voler quand le sort prend fin, vous tombez, sauf si vous trouvez un moyen de l'empêcher.
- Vous pouvez utiliser votre action pour créer un cube de vent tourbillonnant de 4,50 mètres d'arête centré sur un point que vous pouvez voir et qui se trouve au maximum à 18 mètres de vous. Chaque créature qui se trouve dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature subit 2d10 points de dégâts contondants, ou moitié moins en cas de succès. Si une créature de taille Moyenne ou Petite échoue à son jet de sauvegarde contre cet effet, elle se trouve également repoussée de 3 mètres du centre du cube.

Sauvagerie primitive
Tour de magie de transmutation

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : S
Durée : instantanée

Vous canalisez de la magie primitive, grâce à laquelle vous aiguisez vos dents et vos ongles et êtes prêts à porter une attaque corrosive. Faites une attaque de sort au corps à corps contre une créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre. Si vous réussissez votre attaque, la cible subit 1d10 points de dégâts acides. Après avoir porté cette attaque, vos dents et vos ongles retrouvent leur allure normale.

La quantité de dégâts infligés par le sort augmente de 1d10 quand vous atteignez le niveau 5 (2d10), le niveau 11 (3d10) et le niveau 17 (4d10).

Secousse sismique
Évocation de niveau 1

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 3 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

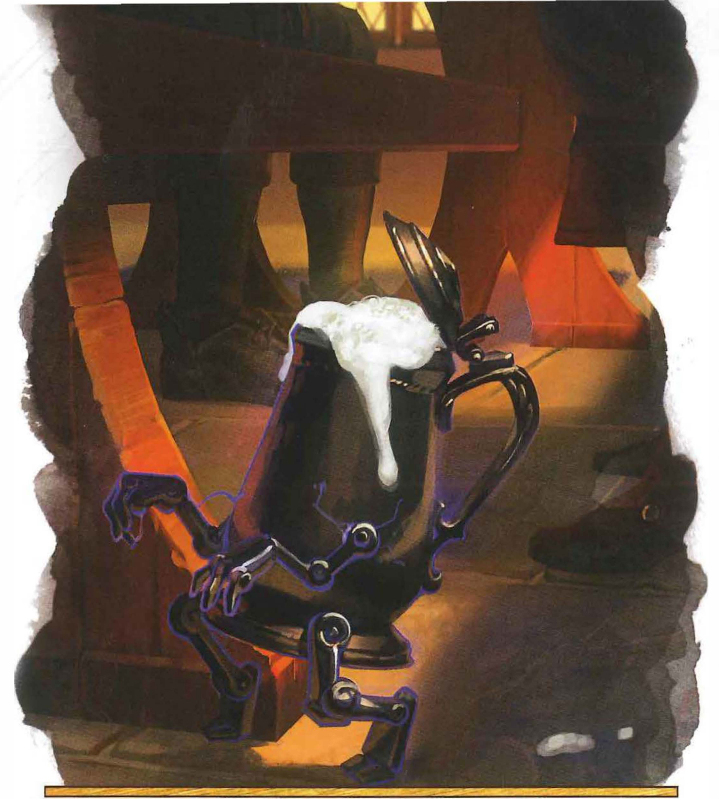
Vous provoquez un tremblement de terre sur la zone de portée du sort. Toutes les créatures qui se trouvent dans cette zone, sauf vous, doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur un échec, une créature subit 1d6 points de dégâts contondants et se trouve jetée au sol. Si le sol de cette zone est constitué de terre meuble ou de pierrailles, il devient un terrain difficile jusqu'à ce qu'il soit dégagé. Il est possible de dégager la zone à la main, à raison d'au moins une minute par portion de 1,50 mètre de diamètre.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, la quantité de dégâts augmente de 1d6 par niveau au-delà du premier.

Serviteur miniature
Transmutation de niveau 3

Durée d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Vous touchez un objet non magique de taille Très Petite, qui n'est pas attaché à un autre objet ou une surface, ni porté



Serviteur miniature

Créature artificielle de taille Très Petite, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 10 (4d4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (−3)	16 (+3)	10 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	1 (−5)

Immunités contre les dégâts de poison et psychiques
Immunités contre les états assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrifié
Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 10
Langues —

Actions

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) points de dégâts contondants.

par une autre créature. La cible s'anime, de petits bras et jambes lui poussent et elle devient une créature sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 point de vie. Vous trouverez ses statistiques dans son profil, présenté ci-dessous.

Par une action bonus, vous pouvez donner des ordres mentaux à la créature si elle se trouve dans un rayon de 36 mètres (si vous contrôlez plusieurs créatures avec ce sort, vous pouvez donner un ordre à une seule d'entre elles ou à toutes au même moment, mais dans ce dernier cas elles reçoivent toutes le même ordre). Vous pouvez décider de l'action que la créature fera et où elle se déplacera au cours de son prochain tour, ou donner un ordre simple et plus général, comme aller chercher une clé, monter la garde ou empiler des livres. Si vous ne donnez pas d'ordre à votre serviteur, celui-ci se contente de se défendre contre les créatures hostiles. Une fois qu'il a reçu un ordre, un serviteur continue de le suivre jusqu'à ce qu'il ait rempli sa tâche.

Lorsque la créature tombe à 0 point de vie, elle retrouve sa forme d'origine, mais les dégâts qu'elle a subis persistent dans cette forme.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, vous pouvez animer deux objets supplémentaires par niveau au-delà du troisième.

Sieste

Enchantement de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : S, M (une pincée de sable)
Durée : 10 minutes

Vous faites un geste apaisant et jusqu'à trois créatures consentantes de votre choix, que vous pouvez voir et qui se trouvent à portée, sombrent dans l'inconscience pendant la durée du sort. Le sort se termine de manière anticipée pour une cible si celle-ci subit des dégâts ou si quelqu'un utilise une action pour la réveiller en la secouant ou en la giflant. Si une cible reste inconsciente pendant toute la durée du sort, elle bénéficie des avantages d'un repos court, mais elle ne pourra plus être affectée par ce sort tant qu'elle n'aura pas terminé un repos long.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, vous pouvez cibler une créature consentante de plus par niveau au-delà du troisième.

Sphère aqueuse

Invocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (une gouttelette d'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez une sphère d'eau d'un rayon de 1,50 mètre à un endroit que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. La sphère peut planer jusqu'à 3 mètres au-dessus du sol. Elle persiste jusqu'à ce que le sort prenne fin.

Toute créature qui se trouve dans le même emplacement que la sphère doit faire un jet de sauvegarde de Force. Sur une réussite, une créature est éjectée hors de la sphère depuis cet emplacement vers l'emplacement inoccupé le plus proche de son choix. Une créature de taille Très Grande ou supérieure réussit automatiquement son jet de sauvegarde et une créature de taille Grande ou inférieure peut décider d'échouer automatiquement. Sur un échec, une créature se trouve entravée par la sphère et engloutie dans l'eau. À la fin de chacun de ses tours, la cible entravée peut retenter le jet de sauvegarde afin de se libérer de cet effet.

La sphère peut entraver jusqu'à quatre créatures de taille Moyenne ou plus petite ou une créature de taille Grande. Si la sphère entrave une créature qui lui fait dépasser cette capacité, une créature précédemment entravée et déterminée aléatoirement est éjectée de la sphère et tombe au sol dans un emplacement situé dans un rayon de 1,50 mètre de la sphère.

Par une action, vous pouvez déplacer la sphère jusqu'à 9 mètres en ligne droite. Si elle survole une fosse, dépasse le bord d'un précipice ou un autre changement brutal de dénivelé, elle flotte jusqu'à 3 mètres du sol sans risque pour les créatures qu'elle contient. Les créatures entravées par la sphère se déplacent avec elle. Vous pouvez faire en sorte

que la sphère percute des créatures, forçant alors celles-ci à faire un jet de sauvegarde.

Quand le sort prend fin, la sphère tombe au sol et éteint toutes les flammes normales dans un rayon de 9 mètres. Toute créature entravée par la sphère se trouve alors jetée au sol à l'emplacement de la chute. Suite à cela, l'eau disparaît.

Sphère de tempête

Évocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de 6 mètres de rayon composée d'air tourbillonnant jaillit d'un point que vous choisissez et qui se trouve à portée.

La sphère reste présente pour toute la durée du sort. Chaque créature qui se trouve dans la sphère quand celle-ci apparaît ou qui y termine son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou subir 2d6 points de dégâts contondants. La zone couverte par la sphère est considérée comme un terrain difficile.

Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez, à chacun de vos tours, utiliser une action bonus pour qu'un éclair surgisse du centre de la sphère et frappe une créature de votre choix qui se trouve dans un rayon de 18 mètres de celui-ci. Faites une attaque de sort à distance. Vous êtes avantagé à votre jet d'attaque si votre cible se trouve dans la sphère. Si vous réussissez, la cible subit 4d6 points de dégâts de foudre.

Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres de la sphère sont désavantagées aux tests de Sagesse (Perception) qu'elles font pour entendre.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, la quantité de dégâts causés par chacun de ses effets augmente de 1d6 par niveau au-delà du quatrième.

Sphère de vitriol

Évocation de niveau 4

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, S, M (une goutte de bile de limace géante)
Durée : instantanée

Vous désignez un endroit à portée et une boule luisante d'acide couleur émeraude de 30 centimètres de diamètre file dans cette direction et y explose dans une sphère de 6 mètres de rayon. Chaque créature qui se trouve dans cette zone doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur un échec, une créature subit 10d4 points de dégâts acides et 5d4 points de dégâts acides supplémentaires à la fin de son prochain tour. Sur une réussite, une créature subit la moitié des dégâts initiaux et aucun dégât à la fin de son prochain tour.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, la quantité initiale de dégâts augmente de 2d4 par niveau au-delà du quatrième.

Sonner le glas

Tour de magie de nécromancie

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous désignez une créature que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Le son lugubre d'une cloche emplit temporairement l'air autour de la cible, qui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 1d8 points de dégâts nécrotiques. Si la cible n'est pas à son maximum de points de vie, elle subit à la place 1d12 points de dégâts nécrotiques.

La quantité de dégâts infligés par le sort augmente d'un dé quand vous atteignez le niveau 5 (2d8 ou 2d12), le niveau 11 (3d8 ou 3d12) et le niveau 17 (4d8 ou 4d12).

Souffle du dragon

Transmutation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action bonus
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un piment)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature volontaire et lui conférez la capacité de cracher de l'énergie magique par la bouche, dans la mesure où elle en possède une. Choisissez un type d'énergie parmi les suivants : acide, feu, foudre, froid ou poison. Jusqu'à la fin du sort, la créature peut utiliser une action pour souffler un jet d'énergie du type choisi dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature qui se trouve dans ce cône doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur un échec, elle subit 3d6 points de dégâts du type choisi ou moitié moins sur une réussite.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, la quantité de dégâts infligés augmente de 1d6 par niveau au-delà du second.

Temple des dieux

Invocation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 heure
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (un symbole sacré valant au moins 5 po)
Durée : 24 heures

Dans un grand chatoiement, un temple apparaît sur le sol, à un emplacement que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Le temple doit pouvoir tenir dans un emplacement inoccupé correspondant à un cube de 36 mètres d'arête. Le temple persiste jusqu'à la fin du sort. Il est dédié à tout dieu, panthéon ou philosophie représentés par le symbole sacré utilisé pour l'invocation.

C'est à vous de décider à quoi ressemble le temple. L'intérieur est délimité par un sol, des murs et un toit, ainsi qu'une porte qui permet d'y accéder et autant de fenêtres que vous le souhaitez. Seuls vous et toutes les créatures que vous avez désignées en lançant votre sort pouvez ouvrir ou fermer la porte.

L'intérieur du temple se présente sous la forme d'une grande pièce à l'extrémité de laquelle siège une idole ou un autel. C'est à vous de décider si le temple est éclairé et, si c'est le cas, s'il s'agit de lumière vive ou faible. À l'intérieur, l'air est chargé d'une odeur d'encens et la température est douce.

Le temple s'oppose aux types de créatures que vous avez indiqués en lançant ce sort. Choisissez un ou plusieurs types parmi les suivants : céleste, élémentaire, fée, fiélon ou mort-vivant. Si une créature du type choisi tente de pénétrer dans le temple, elle doit faire un jet de sauvegarde de Charisme. Sur un échec, elle ne peut pas entrer dans le temple pendant 24 heures. Si elle arrive cependant à pénétrer dans le temple, la magie qui règne dans les lieux la handicape : à chaque fois que cette créature fait un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde



Sphère de tempête

dans le temple, elle doit lancer un d4 et soustraire ce résultat au résultat de son d20.

En outre, les capteurs créés par les sorts de divination ne peuvent pas apparaître à l'intérieur du temple, et les créatures qui se trouvent dans l'édifice ne peuvent pas être ciblées par des sorts de divination.

Enfin, à chaque fois qu'une créature qui se trouve dans le temple récupère des points de vie grâce à un sort de niveau 1 ou plus, elle gagne une quantité de points de vie supplémentaires égale à votre modificateur de Sagesse (avec un minimum de 1 point de vie).

Le temple est fait d'une force magique opaque qui s'étend dans le plan Éthéré et empêche ainsi les voyages depuis le plan Éthéré jusqu'à l'intérieur du temple. Rien ne peut physiquement traverser l'enceinte du temple. Il n'est pas possible de le faire disparaître avec *dissipation de la magie* et *champ antimagie* n'a aucun effet sur lui. Le sort *désintégration* le détruit cependant instantanément.

Lancer ce sort au même endroit tous les jours pendant un an rend cet effet permanent.

Ténèbres oppressantes

Évocation de niveau 8

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 45 mètres
Composantes : V, M (une goutte de poix mélangée à une goutte de mercure)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Des ténèbres magiques se propagent depuis un point de votre choix qui se trouve à portée et emplissent une sphère de 18 mètres de rayon jusqu'à la fin du sort. Ces ténèbres contournent même les obstacles. Une créature qui possède vision dans le noir ne peut pas voir dans ces ténèbres. Cette zone ne peut pas être éclairée par de la lumière non magique ou créée par des sorts de niveau 8 ou inférieur.

La sphère résonne de cris, de bredouillements et de rires hystériques. À chaque fois qu'une créature commence son tour dans la sphère, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Elle reçoit 8d8 points de dégâts psychiques en cas d'échec et deux fois moins en cas de succès.

Tourbillon

Évocation de niveau 7

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 90 mètres
Composantes : V, M (un brin de paille)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un tourbillon tourne en sifflant depuis un point au sol que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Le tourbillon est un cylindre de 3 mètres de rayon et de 9 mètres de haut centré sur ce point. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser une action pour déplacer le tourbillon jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction au sol. Le tourbillon aspire tous les objets de taille Moyenne ou inférieure qui ne sont pas attachés à quoi que ce soit ni portés ou transportés par quelqu'un.

Une créature doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité la première fois qu'elle pénètre dans le tourbillon lors d'un tour, ou si le tourbillon pénètre dans son emplacement, y compris au moment où le tourbillon apparaît. Sur un échec,

une créature subit 10d6 points de dégâts contondants, ou deux fois moins sur une réussite. En outre, une créature de taille Grande ou inférieure qui échoue à son jet de sauvegarde doit faire un nouveau jet de sauvegarde de Force pour éviter de se trouver entravée par le tourbillon jusqu'à la fin du sort. Quand une créature commence son tour en étant entravée par le tourbillon, elle est aspirée vers le haut et le centre du tourbillon sur une distance de 1,50 mètre, sauf si elle se trouve déjà au sommet. Une créature entravée par le tourbillon se déplace en même temps que lui et tombe quand le sort se termine, sauf si elle a la capacité de rester en l'air.

Une créature entravée peut utiliser une action pour faire un test de Force ou de Dextérité contre le DD de sauvegarde de votre sort. En cas de succès, elle n'est plus entravée par le tourbillon et se trouve projetée dans une direction aléatoire sur une distance de 3d6×3 mètres.

Tourbillon de poussière

Invocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 18 mètres
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un cube d'air inoccupé de 1,50 mètre d'arête que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. Une force élémentaire dont la forme évoque un tourbillon de poussière apparaît dans ce cube et y reste pendant toute la durée du sort.

Toute créature qui termine son tour à 1,50 mètre ou moins du tourbillon de poussière doit faire un jet de sauvegarde de Force. Sur un échec, la créature subit 1d8 points de dégâts contondants et est repoussée de 3 mètres par le tourbillon. Sur une réussite, la créature subit moitié moins de dégâts et n'est pas repoussée.

Par une action bonus, vous pouvez déplacer le tourbillon de poussière sur une distance maximale de 9 mètres dans la direction de votre choix. Si le tourbillon de poussière se déplace sur du sable, de la poussière, de la terre meuble ou des graviers, il absorbe cette matière et la projette autour de lui sous la forme d'un nuage de débris de 3 mètres de rayon qui persiste jusqu'au début de votre prochain tour. Ce nuage rend la visibilité nulle sur la zone qu'il couvre.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, la quantité de dégâts augmente de 1d8 par niveau au-delà du deuxième.

Transfert de vie

Nécromancie de niveau 3

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous sacrifiez une partie de votre santé pour soigner les blessures d'une autre créature. Vous subissez 4d8 points de dégâts nécrotiques et une créature de votre choix, que vous pouvez voir et qui se trouve à portée, gagne une quantité de points de vie égale au double des dégâts nécrotiques que vous subissez.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, la quantité de dégâts reçus augmente de 1d8 par niveau au-delà du troisième.

Transformation de Tenser

Transmutation de niveau 6

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une touffe de poils de taureau)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous vous accordez par magie une endurance et des prouesses martiales supérieures. Jusqu'à la fin du sort, vous ne pouvez pas lancer d'autre sorts, mais bénéficiez des avantages suivants :

- Vous gagnez 50 points de vie temporaires. S'il vous en reste quand le sort prend fin, ils sont perdus.
- Vous êtes avantagé aux jets d'attaque que vous faites avec des armes courantes et de guerre.
- Lorsque vous touchez une cible avec une attaque d'arme, celle-ci subit 2d12 points de dégâts de force supplémentaires.
- Vous maîtrisez toutes les armures, les boucliers, les armes courantes et de guerre.
- Vous maîtrisez les jets de sauvegarde de Force et de Constitution.
- Quand vous choisissez l'action attaquer lors de votre tour, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une. Ignorez cet avantage si vous possédez déjà une aptitude qui vous confère des attaques supplémentaires, comme l'aptitude Attaque supplémentaire.

Immédiatement après la fin du sort, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou recevoir un niveau d'épuisement.

Transmutation de la pierre

Transmutation de niveau 5

Durée d'incantation : 1 action
Portée : 36 mètres
Composantes : V, S, M (de l'argile et de l'eau)
Durée : jusqu'à ce qu'il soit dissipé

Vous choisissez une zone de pierre ou de boue que vous pouvez voir, qui peut tenir dans un cube de 12 mètres d'arête et qui se trouve à portée, puis choisissez l'un des effets suivants.

Transmutation de pierre en boue. La pierre non magique de la zone, peu importe son type, se transforme en un volume égal de boue épaisse qui coule pendant toute la durée du sort.

Le sol de la zone affectée devient assez boueux pour que les créatures puissent s'y enfoncer. Le prix des déplacements est quadruplé, chaque mètre qu'une créature parcourt dans la boue lui en coûte 4 et toutes les créatures qui se trouvent sur la zone d'effet quand vous lancez le sort doivent faire un jet de sauvegarde de Force. Une créature doit également faire ce jet de sauvegarde quand elle se déplace dans cette zone pour la première fois lors d'un tour ou si elle y termine son tour. Sur un échec, la créature s'enfonce dans la boue et s'y trouve entravée. Elle peut néanmoins utiliser une action pour mettre fin à l'état entravé en se hissant hors de la boue.

Si vous lancez le sort sur un plafond, la boue tombe. Toute créature qui se trouve sous la boue lorsqu'elle tombe doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur un échec, elle subit 4d8 points de dégâts contondants, ou moitié moins sur une réussite.

Transmutation de boue en pierre. La boue non magique et les sables mouvants qui se trouvent dans la zone et ne font pas plus de 3 mètres de profondeur se transforment en pierre tendre pour la durée du sort. Toute créature qui se trouve dans la boue au moment de la transformation



TROUVER UNE MONTURE SUPÉRIEURE

doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur une réussite, elle est déplacée sans dégâts vers un emplacement inoccupé à la surface. Sur un échec, la créature se trouve entravée par la pierre. Une créature entravée ou une autre créature à portée peut, par une action, tenter de briser la pierre grâce à un test de Force DD 20 ou en lui infligeant des dégâts. La pierre a une CA de 15 et 25 points de vie et elle est immunisée aux dégâts psychiques et de poison.

TROUVER UNE MONTURE SUPÉRIEURE

Invocation de niveau 4

Durée d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 mètres
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous invoquez un esprit qui prend la forme d'une monture loyale et majestueuse. L'esprit apparaît dans un emplacement inoccupé à portée et prend la forme de votre choix : un griffon, un pégase, un péryton, un loup sanguinaire, un rhinocéros ou un tigre à dents de sabre. La créature pos-sède les mêmes statistiques que la forme choisie (voir le *Manuel des Monstres*), mais vous devez remplacer son type par l'un des suivants de votre choix : céleste, fée ou fiélon. Si la valeur d'Intelligence de la créature est de 5 ou moins, elle devient 6 et la créature gagne la capacité de comprendre un langage de votre choix que vous parlez.

Vous contrôlez votre monture en combat, et tant qu'elle se trouve dans un rayon de 1,5 kilomètre, vous pouvez communiquer avec elle par télépathie. Quand vous chevauchez votre monture, vous pouvez faire en sorte que n'importe quel sort de portée personnelle la prenne également pour cible.

La monture disparaît temporairement si elle tombe à 0 point de vie ou si vous la renvoyez par une action. Si vous lancez de nouveau ce sort, vous invoquez de nouveau cette créature, qui possède alors tous ses points de vie et n'est plus soumise à aucun état.

Vous ne pouvez pas lier plus d'une monture à l'aide de ce sort ni utiliser *trouver une monture* tant qu'il est actif. Par une action, vous pouvez briser le lien qui vous lie à une monture et la renvoyer ainsi définitivement.
Chaque fois que la monture disparaît, elle laisse derrière elle tout ce qu'elle portait.

VENT PROTECTEUR

Évocation de niveau 2

Durée d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un vent fort (30 km/h) souffle autour de vous dans un rayon de 3 mètres. Il reste centré sur vous, même lors de vos déplacements. Le vent souffle pendant toute la durée du sort.

Le vent a les effets suivants :

- Vous, ainsi que toutes les créatures qui se trouvent dans sa zone d'effet, êtes assourdis.
- Dans sa zone d'effet, il éteint les flammes non protégées dont la taille est égale ou inférieure à celle d'une torche.
- Il tient à distance les vapeurs, les gaz et le brouillard qui peuvent être dispersés par un vent fort.
- Sa zone d'effet est un terrain difficile pour les créatures autres que vous.
- Les jets d'attaque d'armes à distance sont désavantagés si l'attaque entre ou sort de la zone venteuse.

Annexe A : Les campagnes partagées

Gérer l'organisation de sessions de D&D régulières afin de maintenir une campagne active et dynamique peut représenter un véritable défi. En effet, si le seul MD en charge de cette campagne et un nombre minimum de joueurs ne peuvent pas se réunir à une date donnée, la session devra être repoussée et, si des problèmes de ce type sont récurrents, la campagne se trouve en péril.

En bref : dans un monde plein de distractions, il peut être difficile de mener une campagne prolongée et c'est là que rentre en jeu le concept de la campagne partagée.

Dans une campagne partagée, le rôle de MD peut être rempli par plusieurs membres d'un même groupe. Une campagne partagée fonctionne par épisodes plutôt qu'en continu et chaque session de jeu propose une aventure complète.

Les plus grandes campagnes partagées sont gérées par la *D&D Adventurers League* sous la supervision de Wizards of the Coast. Vous pouvez également créer votre propre campagne partagée pour un club D&D dans votre école, dans un magasin de jeux, une bibliothèque ou dans n'importe quel endroit où se rassemblent des joueurs de D&D et des MD.

Une campagne partagée propose un cadre qui permet à un joueur d'utiliser un même personnage lors de parties gérées par différents MD dans la même campagne partagée. Ainsi, rien ou presque ne peut empêcher qu'une session programmée soit menée et une liste de joueurs potentiels assez importante permet d'être virtuellement sûr que n'importe quelle session attirera au moins le nombre minimum de joueurs requis pour mener une partie. En outre, si tous les joueurs potentiels se présentent pour une session, il est possible de faire appel à plusieurs MD pour s'assurer que tout le monde participe.

La clé du succès d'une campagne partagée repose sur les épaules d'un champion, quelqu'un qui prend la responsabilité d'organiser et de faire vivre le groupe. Si vous souhaitez en savoir plus sur les différentes manières de mener une campagne partagée et découvrir comment l'*Adventurers League* gère certains problèmes, alors cette annexe s'adresse à vous.

Le code de conduite

Les livres de règles de base le répètent maintes fois, l'objectif le plus important d'une session de D&D est que tous les participants passent un bon moment. Afin d'atteindre cet objectif, il est de bon aloi que les campagnes partagées soient régies par un code de conduite. En effet, dans la mesure où des individus qui peuvent ne pas jouer ensemble normalement se retrouveront à la même table, il peut être utile d'établir quelques règles de comportement.

D'un point de vue global, dans une campagne partagée, tout le monde partage la responsabilité du bon moment que passent les autres. Si quelqu'un se sent offensé, déprécié ou intimidé par quelqu'un d'autre, il n'y a plus aucun intérêt à se réunir.

Le code de conduite de base d'une campagne partagée peut s'inspirer d'un document similaire créé pour une autre organisation ou un lieu. N'hésitez cependant pas à y ajouter des points spécifiques afin de tenir compte de ce qui peut se passer à la table de jeu, lorsque les joueurs et les MD interagissent. Pour commencer, vous pouvez vous inspirer des règles suivantes, tirées du code de conduite de l'*Adventurers League*.

Pendant une session de jeu, les participants doivent...

- Écouter le MD et s'abstenir de débattre avec lui ou avec les autres joueurs de points relatifs aux règles.
- Laisser les autres joueurs s'exprimer et permettre au MD de leur prêter attention.
- Éviter de se lancer dans de longues discussions qui ne sont pas liées à l'aventure.
- Décourager l'utilisation de médias sociaux dans le but de menacer, humilier ou intimider les autres participants.
- Informer le MD ou les personnes administrant la campagne de tout comportement perturbateur ou agressif afin que les mesures appropriées soient prises.

Concevoir des aventures

Concevoir des aventures pour une campagne partagée implique de prendre en compte un certain nombre de paramètres qui diffèrent de ceux utilisés pour la conception d'une campagne destinée à un groupe de joueurs réguliers. Le plus important d'entre eux est que l'aventure doit être conçue de manière à se terminer à l'heure à laquelle la session prend fin. Vous devez également pouvoir adapter les combats à un large éventail de niveaux, car des personnages très différents peuvent partager la même aventure au même moment.

La durée de l'aventure

Dans une campagne partagée, chaque aventure commence et se termine lors de la même session de jeu. (Cela dit, si un groupe de participants veut passer plus de temps sur l'aventure et que tous ses membres sont d'accord, ils peuvent dépasser le temps imparti). Une session ou un événement ne peut pas se terminer sur une aventure en suspens, dans la mesure où il n'y a aucun moyen de garantir que les mêmes joueurs et le même MD seront disponibles pour la prochaine session.

Les aventures des campagnes partagées sont généralement conçues pour durer entre 2 et 4 heures. Pour chaque heure de jeu, partez du principe que les personnages doivent vivre ce qui suit :

- Trois ou quatre rencontres de combat simples, ou une ou deux complexes.
- Trois ou quatre scènes impliquant une exploration ou une interaction sociale significative.

En suivant ces contraintes, il peut être difficile de créer des aventures avec une fin ouverte. La limite de temps implique un point de départ et une fin spécifiques. Un bon moyen de contourner cette restriction peut alors être de créer une aventure qui peut avoir plusieurs fins.

Les aventures basées sur un lieu fonctionnent plutôt bien sous ce format. En effet, un donjon limite naturellement les options des personnages, tout en laissant de nombreux choix aux joueurs. Le but de l'aventure peut être, par exemple, de vaincre une créature ou de récupérer un objet, mais le chemin emprunté pour remplir cet objectif peut être différent pour chaque groupe.

Pour une aventure qui s'appuie plus sur la narration, essayez plutôt de vous concentrer sur des rencontres ou des événements simples mais flexibles. Partons du principe, par exemple, que l'objectif des personnages lors d'une aventure est de protéger un grand prêtre de Tyr d'assassins. Donnez aux joueurs une chance de planifier la protection du temple en leur donnant toute autorité sur les gardes. Ajoutez quelques PNJ bien étoffés, dont certains peuvent être soupçonnés de travailler pour les ennemis du temple, pour mettre une pointe de suspense. Laissez également la possibilité au MD de choisir quelques détails relatifs à

l'aventure ou au complot, comme par exemple le choix du traître parmi les gardes du temple, afin de vous assurer que le scénario sera différent pour chaque groupe.

Les rencontres de combat

Pensez votre aventure en fonction de l'un des quatre paliers de jeu présentés dans le chapitre 1 du *Manuel des Joueurs* : le palier 1 regroupe les niveaux 1 à 4 ; le palier 2 regroupe les niveaux 5 à 10 ; le palier 3 regroupe les niveaux 11 à 16 ; et le palier 4 regroupe les niveaux 17 à 20. Pour chaque palier, il est conseillé d'utiliser un niveau donné comme point de départ. Partez ainsi du principe que vous avez cinq personnages de niveau 3 pour le palier 1, cinq person-nages de niveau 8 pour le palier 2, cinq personnages de niveau 13 pour le palier 3 et cinq personnages de niveau 18 pour le palier 4. Partez également de ce principe quand vous concevez les rencontres de combat, soit en utilisant les règles de création des rencontres de combat présen-tées dans le *Guide du Maître du Donjon* soit en faisant vos propres estimations.

Pour chaque bataille, laissez quelques indications destinées au MD, afin qu'il puisse ajuster la difficulté de la rencontre et l'adapter au niveau des groupes. En règle générale, prévoyez qu'un groupe pourra être de deux niveaux infé-rieur ou supérieur à ce que vous avez prévu, et ne vous em-bêtez pas à chercher à équilibrer l'aventure pour un groupe appartenant à un palier différent de celui de l'aventure.

Les récompenses

Dans une campagne partagée, les aventures qui font appel à une variante des règles relatives au gain de niveaux et à l'acquisition de trésors (comme décrit plus loin) ne proposent pas de récompenses en points d'expérience ou une quantité ou un type spécifiques de trésors.

La création de personnages

En ce qui concerne la création de personnage, une cam-pagne partagée peut s'accompagner de consignes particu-lières, comme une liste des races et classes qui peuvent être choisies par les joueurs, une méthode de calcul de leurs valeurs de caractéristiques et un choix limité d'alignements.

Le *Manuel des Joueurs*PLUS UN

Vous devriez réfléchir par avance aux produits que vous voulez voir vos joueurs utiliser pour créer leurs person-nages. L'*Adventurers League* spécifie que, pour créer son personnage, un joueur peut utiliser le *Manuel des Joueurs* accompagné d'une autre source officielle D&D, un ouvrage ou un PDF par exemple. Cette restriction permet à la fois de s'assurer que les joueurs n'ont pas besoin de posséder beau-coup de livres pour créer leurs personnages, mais égale-ment de simplifier le travail du MD, qui peut plus facilement connaître le fonctionnement des différents personnages d'une campagne. Dans la mesure où un MD qui prend part à une campagne partagée est confronté à un large éven-tail de personnages plutôt qu'à un groupe régulier chaque semaine, il lui sera en effet difficile de connaître toutes les interactions et capacités de ces personnages, surtout si les joueurs peuvent mélanger librement toutes les options. C'est la raison pour laquelle nous vous recommandons vivement d'appliquer cette règle pour une campagne partagée.

Les valeurs de caractéristiques

En ce qui concerne les valeurs de caractéristiques, nous vous recommandons de permettre aux joueurs de choisir entre les valeurs de caractéristiques standard (15, 14, 13, 12, 10 et 8) et l'option présentée dans la section « Variante : la personnalisation des valeurs de caractéristiques » du Chapitre 1 du *Manuel des Joueurs*.

L'équipement de départ

Par souci de simplicité et d'efficacité, il est sage d'imposer aux personnages débutants de commencer avec l'équipement de départ proposé pour la classe et l'historique de leur personnage.

Variante de règles

Une campagne partagée peut faire appel à certaines variantes de règles afin de gérer certains aspects du jeu. Par exemple, l'*Adventurers League* possède une variante des règles de gain de niveau et de trésor. Ces « règles maison », présentées ci-dessous, servent de base commune et permettent de garantir aux joueurs que leurs personnages recevront des récompenses équivalentes, quel que soit le type d'aventure qu'ils vivent.

La progression des personnages

Dans une campagne partagée, les personnages ne gagnent pas de niveau en accumulant des points d'expérience, mais en franchissant des jalons d'expérience. Ce système permet de récompenser tous les personnages (et joueurs) qui ont participé à une session.

Un personnage gagne un jalon pour chaque heure passée sur une aventure. Faites attention, cependant, car cette récompense ne se base pas sur la durée réelle de temps passé à la table de jeu, mais sur le temps qu'il avait été prévu d'y passer. Ainsi, la récompense reçue pour avoir terminé une aventure dont la durée prévue était de deux heures sera de 2 jalons, même si le groupe joue finalement pendant plus de 2 heures.

Si un personnage termine une aventure conçue pour un palier supérieur à celui auquel il appartient, il reçoit 1 jalon supplémentaire. Par exemple, un personnage de niveau 2 qui complète une aventure de niveau 6 conçue pour durer 2 heures recevra 3 jalons.

Il peut sembler étrange de distribuer les points d'expérience en fonction de la durée de jeu, mais c'est un concept cohérent avec le fonctionnement d'une campagne partagée. Chaque joueur qui joue pendant 10 heures atteint ainsi le même nombre de jalons, que son personnage ait affronté un dragon ou passé son temps à traîner dans une taverne. Cette approche a l'avantage de ne pas pénaliser ou récompenser le style de jeu choisi par un joueur. Ainsi, un joueur peut se concentrer sur le roleplay et les interactions sociales, vaincre des monstres au combat, ou préférer trouver des astuces pour éviter de se battre, mais dans tous les cas, ce système permet de le récompenser.

Utiliser les jalons

Le nombre de jalons nécessaire pour atteindre le niveau supérieur dépend du niveau actuel d'un personnage :

- Pour les niveaux 1 à 4 : il suffit d'atteindre 4 jalons pour passer au niveau suivant.
- À partir du niveau 5 et au-delà : 8 jalons sont nécessaires pour passer au niveau suivant.

À la fin d'une session de jeu, les personnages gagnent un niveau s'ils ont atteint suffisamment de jalons. Ils utilisent alors la quantité nécessaire de jalons et conservent les jalons restants en prévision de la prochaine évolution de leur personnage.

Le trésor personnel

Dans une campagne partagée, chaque personnage reçoit un nombre fixe de pièces d'or quand il gagne un niveau. (Ce gain représente le trésor qu'un personnage pourrait trouver dans une aventure standard.)

En outre, les personnages bénéficient d'un avantage supplémentaire : ils n'ont pas besoin de payer pour maintenir un train de vie. Au lieu de cela, chaque personnage commence avec un train de vie modeste, qui s'améliore au fur et à mesure qu'il gagne des niveaux.

Ces avantages sont présentés dans la table de Trésor personnel. Reportez-vous à la section « Acheter et vendre » pour savoir comment un personnage peut dépenser ses richesses.

Trésor personnel

Niveau gagné	Train de vie	Récompense
2-4	Modeste	75 po
5-10	Confortable	150 po
11-16	Riche	550 po
17-20	Aristocratique	5 500 po

Les objets magiques

Lors des aventures, les personnages gagnent des points de trésor qu'ils peuvent ensuite échanger contre des objets magiques. La liste des objets magiques disponibles est déterminée et compilée par les MD qui mènent la campagne.

Gagner des points de trésor

Le nombre de points de trésor gagnés par chaque personnage dépend du palier d'une aventure et du temps de jeu envisagé pour celle-ci :

- 1 point de trésor par tranche de 2 heures jouées dans une aventure de palier 1 ou 2.
- 1 point de trésor pour chaque heure jouée dans une aventure de palier 3 ou 4.

Comme pour la variante des règles de gain de niveaux, cette récompense est basée sur le temps de jeu prévu et non sur le temps de jeu réellement passé autour de la table de jeu.

Si un personnage termine une aventure d'un palier supérieur à celui auquel appartient son personnage, il reçoit un point de trésor supplémentaire pour cette aventure.

Créer une liste d'objets

Les MD qui animent une campagne partagée doivent se coordonner pour compiler une liste d'objets magiques que les joueurs peuvent acheter. Ils peuvent pour cela s'inspirer des tables d'objets magiques présentées au Chapitre 2 de ce livre et au Chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*. La décision d'autoriser ou d'interdire un objet est une question de préférence personnelle de la part du MD, comme dans une campagne normale. Faire participer à cette sélection tous les MD impliqués dans une campagne est un bon moyen de s'assurer que la liste compilée satisfasse tout le monde. En cas de doute, interdisez un objet. Il sera plus facile de l'ajouter plus tard à la liste des objets disponibles que de le retirer du jeu une fois qu'il a été proposé.

Naturellement, la liste d'objets disponibles sera plus importante pour les aventures appartenant aux paliers supérieurs, et le coût en points de ces objets de plus haut niveau sera également plus important, comme vous pouvez le voir dans la table des Objets magiques par palier.

Par exemple, les points de trésor d'une aventure de niveau 1 peuvent être dépensés pour acheter des objets issus des tables A, B, C et F. Tous les objets des trois premières tables coûtent 4 points, et un objet de la table de la table F coûte 8 points.

Objets magiques par paliers

Table d'objets magiques	Disponible aux paliers	Coût en points
A	1-4	4
B	1-4	4
C	1-4	4
D	2-4	8
E	3-4	8
F	1-4	8
G	2-4	10
H	3-4	10
I	3-4	12

Dépenser les points de trésor

Les joueurs doivent dépenser leurs points de trésor à la fin d'une session de jeu, immédiatement après avoir déterminé si leurs personnages ont gagné un niveau. Il est important de respecter l'ordre de ces étapes, car un personnage qui a gagné un niveau peut changer de palier.

Les joueurs peuvent choisir n'importe quel objet approuvé présenté dans l'une des tables d'objets magiques correspondant à leur palier actuel. Les points de trésor peuvent être utilisés pour acheter plusieurs objets.

De nombreux objets magiques coûtent plus de points de trésor que ne peut en gagner un personnage lors d'une aventure de 2 ou 4 heures. Pour acheter un tel objet, un personnage peut faire un dépôt, c'est-à-dire qu'il attribue des points de trésor à cet objet, qu'il obtiendra une fois qu'il aura terminé de le payer.

Acheter et vendre

Les personnages peuvent utiliser leur trésor pécuniaire pour acheter n'importe quel objet qui se trouve dans les listes d'équipement présentées dans le Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*. En outre, l'*Adventurers League* autorise les personnages à acheter des potions et des *parchemins magiques* (voir table ci-dessous). Un *parchemin magique* peut seulement être acheté par un personnage qui peut lan-cer le sort qu'il contient.

Potions à vendre

Potion de...	Prix	Potion de...	Prix
Soins	50 po	*Respiration aquatique*	100 po
Escalade	75 po	*Soins supérieurs*	500 po
Amitié avec les animaux	100 po	*Soins suprêmes*	5 000 po
Soins majeurs	100 po	*Invisibilité*	5 000 po

Parchemins magiques à vendre

Niveau du sort	Prix	Niveau du sort	Prix
Tour de magie	25 po	3	300 po
1	75 po	4	500 po
2	150 po	5	1 000 po

Vendre des objets

Dans une campagne partagée, les personnages n'ont pas le droit de vendre les objets qu'ils trouvent lors des aventures ou l'équipement qu'ils achètent sur leurs fonds personnels. Les armes, armures et autres pièces d'équipement utilisées par les ennemis sont considérées comme trop endommagées pour avoir une quelconque valeur monétaire.

Appendice B : Noms de personnages

Certains joueurs et MD ont un don pour inventer des noms de personnage à la volée, mais pour d'autres, la tâche est bien plus compliquée. Les tables de cet appendice sont là pour faciliter la vie de tout le monde, qu'il s'agisse de baptiser un personnage-joueur, un personnage non-joueur, un monstre ou même un lieu.

Chaque table propose des noms liés à une race non humaine du *Manuel des Joueurs* ou à un groupe ethnique ou linguistique du monde réel, en se concentrant plus particu-lièrement sur les groupes de l'antiquité et du Moyen-Âge.

Vous pouvez faire votre choix dans les listes proposées ou lancer les dés pour déterminer un nom.

Bien que les noms soient ici associés aux différentes races, un personnage n'est pas obligé de recevoir un nom appartenant à la sienne. Par exemple, un demi-orc qui a grandi parmi les nains pourrait très bien avoir un nom nain. Ou, en tant que DM, vous pouvez tout à fait décider que les sangdragons de votre campagne ont une culture qui rappelle celle de la Rome antique et leur donner des noms romains plutôt que ceux que nous suggérons pour cette race.

Les noms des non-humains

Demi-orque (F)

d100	Nom
01–02	Arha
03–04	Baggi
05–06	Bendoo
07–08	Bilga
09–10	Brakka
11–12	Creega
13–14	Drenna
15–16	Ekk
17–18	Emen
19–20	Engong
21–22	Fistula
23–24	Gaaki
25–26	Gorga
27–28	Grai
29–30	Greeba
31–32	Grigi
33–34	Gynk
35–36	Hrathy
37–38	Huru
39–40	Ilga
41–42	Kabbarg
43–44	Kansif
45–46	Lagazi
47–48	Lezre
49–50	Murgen
51–52	Murook
53–54	Myev
55–56	Nagrette
57–58	Neega
59–60	Nella
61–62	Nogu
63–64	Oolah
65–66	Ootah
67–68	Ovak
69–70	Ownka
71–72	Puyet
73–74	Reeza
75–76	Shautha
77–78	Silgre
79–80	Sutha
81–82	Tagga
83–84	Tawar
85–86	Tomph
87–88	Ubada
89–90	Vanchu
91–92	Vola
93–94	Volen
95–96	Vorka
97–98	Yevelda
99–00	Zagga

Demi-orc (M)

d100	Nom
01–02	Argran
03–04	Braak
05–06	Brug
07–08	Cagak
09–10	Dench
11–12	Dorn
13–14	Dren
15–16	Druuk
17–18	Feng
19–20	Gell
21–22	Gnarsh
23–24	Grumbar
25–26	Gubrash
27–28	Hagren
29–30	Henk
31–32	Hogar
33–34	Holg
35–36	Imsh
37–38	Karash
39–40	Karg
41–42	Keth
43–44	Korag
45–46	Krusk
47–48	Lubash
49–50	Megged
51–52	Mhurren
53–54	Mord
55–56	Morg
57–58	Nil
59–60	Nybarg
61–62	Odorr
63–64	Ohr
65–66	Rendar
67–68	Resh
69–70	Ront
71–72	Rrath
73–74	Sark
75–76	Scrag
77–78	Sheggen
79–80	Shump
81–82	Tanglar
83–84	Tarak
85–86	Thar
87–88	Thokk
89–90	Trag
91–92	Ugarth
93–94	Varg
95–96	Vilberg
97–98	Yurk
99–00	Zed

Elfe, enfant

d100	Nom
01–02	Ael
03–04	Ang
05–06	Ara
07–08	Ari
09–10	Arn
11–12	Aym
13–14	Broe
15–16	Bryn
17–18	Cael
19–20	Cy
21–22	Dae
23–24	Del
25–26	Eli
27–28	Eryn
29–30	Faen
31–32	Fera
33–34	Gael
35–36	Gar
37–38	Innil
39–40	Jar
41–42	Kan
43–44	Koeth
45–46	Lael
47–48	Lue
49–50	Mai
51–52	Mara
53–54	Mella
55–56	Mya
57–58	Naeris
59–60	Naill
61–62	Nim
63–64	Phann
65–66	Py
67–68	Rael
69–70	Raer
71–72	Ren
73–74	Rinn
75–76	Rua
77–78	Sael
79–80	Sai
81–82	Sumi
83–84	Syllin



Elfe, enfant

d100	Nom
85–86	Ta
87–88	Thia
89–90	Tia
91–92	Traki
93–94	Vall
95–96	Von
97–98	Wil
99–00	Za

Elfe adulte (F)

d100	Nom
01–02	Adrie
03–04	Ahinar
05–06	Althaea
07–08	Anastrianna
09–10	Andraste
11–12	Antinua
13–14	Arara
15–16	Baelitae
17–18	Bethrynna
19–20	Birel
21–22	Caelynn
23–24	Chaedi
25–26	Claira
27–28	Dara
29–30	Drusilia
31–32	Elama
33–34	Enna
35–36	Faral
37–38	Felosial
39–40	Hatae
41–42	Ielenia
43–44	Ilanis

Elfe adulte (F)

d100	Nom
45–46	Irann
47–48	Jarsali
49–50	Jelenneth
51–52	Keyleth
53–54	Leshanna
55–56	Lia
57–58	Maiathah
59–60	Malquis
61–62	Meriele
63–64	Mialee
65–66	Myathethil
67–68	Naivara
69–70	Quelenna
71–72	Quillathe
73–74	Ridaro
75–76	Sariel
77–78	Shanairla
79–80	Shava
81–82	Silaqui
83–84	Sumnes
85–86	Theirastra
87–88	Thiala
89–90	Tiaathque
91–92	Traulam
93–94	Vadania
95–96	Valanthe
97–98	Valna
99–00	Xanaphia

Elfe adulte (M)

d100	Nom
01–02	Adran
03–04	Aelar
05–06	Aerdeth
07–08	Ahvain

Elfe adulte (M)

d100	Nom
09–10	Aramil
11–12	Arannis
13–14	Aust
15–16	Azaki
17–18	Beiro
19–20	Berrian
21–22	Caeldrim
23–24	Carric
25–26	Dayereth
27–28	Dreali
29–30	Efferil
31–32	Eiravel
33–34	Enialis
35–36	Erdan
37–38	Erevan
39–40	Fivin
41–42	Galinndan
43–44	Gennal
45–46	Hadarai
47–48	Halimath
49–50	Heian
51–52	Himo
53–54	Immeral
55–56	Ivellios
57–58	Korfel
59–60	Lamlis
61–62	Laucian
63–64	Lucan
65–66	Mindartis
67–68	Naal
69–70	Nutae
71–72	Paelias
73–74	Peren
75–76	Quarion

Elfe adulte (M)

d100	Nom
77–78	Riardon
79–80	Rolen
81–82	Soveliss
83–84	Suhnae
85–86	Thamior
87–88	Tharivol
89–90	Theren
91–92	Theriatis
93–94	Thervan
95–96	Uthemar
97–98	Vanuath
99–00	Varis

Elfe, nom de famille

d100	Nom
01–02	Aloro
03–04	Amakiir
05–06	Amastacia
07–08	Ariessus
09–10	Arnuanna
11–12	Berevan
13–14	Caerdonel
15–16	Caphaxath
17–18	Casilltenirra
19–20	Cithreth
21–22	Dalanthan
23–24	Eathalena
25–26	Erenaeth
27–28	Ethanasath
29–30	Fasharash
31–32	Firahel
33–34	Floshem
35–36	Galanodel

Elfe, nom de famille

d100	Nom
37–38	Goltorah
39–40	Hanali
41–42	Holimion
43–44	Horineth
45–46	Iathrana
47–48	Ilphelkiir
49–50	Iranapha
51–52	Koehlanna
53–54	Lathalas
55–56	Liadon
57–58	Meliamne
59–60	Mellerelel
61–62	Mystralath
63–64	Naïlo
65–66	Netyoive
67–68	Ofandrus
69–70	Ostoroth
71–72	Othronus
73–74	Qualanthri
75–76	Raethran
77–78	Rothenel
79–80	Selevarun
81–82	Siannodel
83–84	Suithrasas
85–86	Sylvaranth
87–88	Teinithra
89–90	Tiltathana
91–92	Wasanthi
93–94	Withrethin
95–96	Xiloscient
97–98	Xistsrith
99–00	Yaeldrin

Gnome (F)

d100	Nom
01–02	Abalaba
03–04	Bimpnottin
05–06	Breena
07–08	Buvvie
09–10	Callybon
11–12	Caramip
13–14	Carlin
15–16	Cumpen
17–18	Dalaba
19–20	Donella
21–22	Duvamil
23–24	Ella
25–26	Ellyjoybell
27–28	Ellywick
29–30	Enidda
31–32	Lilli
33–34	Loopmottin
35–36	Lorilla
37–38	Luthra
39–40	Mardnab
41–42	Meena
43–44	Menny
45–46	Mumpena
47–48	Nissa
49–50	Numba
51–52	Nyx
53–54	Oda
55–56	Oppah
57–58	Orla
59–60	Panana
61–62	Pyntle
63–64	Quilla
65–66	Ranala
67–68	Reddlepop
69–70	Roywyn
71–72	Salanop
73–74	Shamil
75–76	Siffress
77–78	Symma
79–80	Tana
81–82	Tenena
83–84	Tervaround
85–86	Tippletoe
87–88	Ulla
89–90	Unvera
91–92	Veloptima
93–94	Virra
95–96	Waywocket
97–98	Yebe
99–00	Zanna

Gnome (M)

d100	Nom
01–02	Alston
03–04	Alvyn
05–06	Anverth
07–08	Arumawann
09–10	Bilbron
11–12	Boddynock
13–14	Brocc
15–16	Burgell
17–18	Cockaby
19–20	Crampernap
21–22	Dabbledob
23–24	Delebean
25–26	Dimble
27–28	Eberdeb
29–30	Eldon
31–32	Erky
33–34	Fablen
35–36	Fibblestib
37–38	Fonkin
39–40	Frouse
41–42	Frug
43–44	Gerbo
45–46	Gimble
47–48	Glim
49–50	Igden
51–52	Jabble
53–54	Jebeddo
55–56	Kellen
57–58	Kipper
59–60	Namfoodle
61–62	Oppleby
63–64	Orryn
65–66	Paggen
67–68	Pallabar
69–70	Pog
71–72	Qualen
73–74	Ribbles
75–76	Rimple
77–78	Roondar
79–80	Sapply
81–82	Seebo
83–84	Senteq
85–86	Sindri
87–88	Umpen
89–90	Warryn
91–92	Wiggens
93–94	Wobbles
95–96	Wrenn
97–98	Zaffrab
99–00	Zook

Gnome, clan

d100	Nom
01–02	Albaratie
03–04	Perturbepierre
05–06	Beren
07–08	Boondiggles
09–10	Cassecarreau
11–12	Daergel
13–14	Dunben
15–16	Fabblestabble
17–18	Fapplestamp
19–20	Fiddlefen
21–22	Folkor
23–24	Garrick
25–26	Gimlen
27–28	Brillebijou
29–30	Gobblefirn
31–32	Gummen
33–34	Horcusporcus
35–36	Humplebumple
37–38	Peaudefer
39–40	Leffery
41–42	Lingenhall
43–44	Loofollue
45–46	Maekkelferce
47–48	Miggledy
49–50	Munggen
51–52	Murnig
53–54	Musgraben
55–56	Nackle
57–58	Ningel
59–60	Nopenstallen
61–62	Nucklestamp
63–64	Offund
65–66	Oomtrowl
67–68	Pilwicken
69–70	Pingun
71–72	Affûteplume
73–74	Raulnor
75–76	Reese
77–78	Rofferton
79–80	Scheppen
81–82	Sombrecape
83–84	Filargent
85–86	Symponey
87–88	Tarkelby
89–90	Bûche
91–92	Turen
93–94	Umbodoben
95–96	Waggletop
97–98	Welber
99–00	Songesauvage



Halfeline

d100	Nom
01–02	Alain
03–04	Andry
05–06	Anne
07–08	Bella
09–10	Blossom
11–12	Bree
13–14	Callie
15–16	Chenna
17–18	Cora
19–20	Dee
21–22	Dell
23–24	Eida
25–26	Eran
27–28	Euphemia
29–30	Georgina
31–32	Gynnie
33–34	Harriet
35–36	Jasmine
37–38	Jillian
39–40	Jo
41–42	Kithri
43–44	Lavinia
45–46	Lidda
47–48	Maegan
49–50	Marigold
51–52	Merla
53–54	Myria
55–56	Nedda
57–58	Nikki
59–60	Nora
61–62	Olivia
63–64	Paela
65–66	Perle
67–68	Pennie
69–70	Philomène
71–72	Portia
73–74	Robbie
75–76	Rose
77–78	Saral
79–80	Séraphine
81–82	Shaena
83–84	Stacee
85–86	Tawna
87–88	Thea
89–90	Trym
91–92	Tyna
93–94	Vani
95–96	Verna
97–98	Wella
99–00	Willow

Halfelin

d100	Nom
01–02	Alton
03–04	Ander
05–06	Bernie
07–08	Bobbin
09–10	Cade
11–12	Callus
13–14	Corrin
15–16	Dannad
17–18	Danniel
19–20	Eddie
21–22	Egart
23–24	Eldon
25–26	Errich
27–28	Fildo
29–30	Finnan
31–32	Franklin
33–34	Garret
35–36	Garth
37–38	Gilbert
39–40	Gob
41–42	Harol
43–44	Igor
45–46	Jasper
47–48	Keith
49–50	Kevin
51–52	Lazam
53–54	Lerry
55–56	Lindal
57–58	Lyle
59–60	Merric
61–62	Mican
63–64	Milo
65–66	Morrin
67–68	Nebin
69–70	Nevil
71–72	Osborn
73–74	Ostran
75–76	Oswalt
77–78	Perrin
79–80	Poppy
81–82	Reed
83–84	Roscoe
85–86	Sam
87–88	Shardon
89–90	Tye
91–92	Ulmo
93–94	Wellby
95–96	Wendel
97–98	Wenner
99–00	Wes

Halfelin, nom de famille

d100	Nom
01–02	Fleur-de-Pomme
03–04	Grandcœur
05–06	Brillelune
07–08	Cueillebuisson
09–10	Rougejoue
11–12	Cuivrethéière
13–14	Grandcreux
15–16	Vieillebaie
17–18	Vifpied
19–20	Groslapin
21–22	Duval
23–24	Trouvepièce
25–26	Bontonneau
27–28	Bonneterre
29–30	Vertbouteille
31–32	Vertefeuille
33–34	Hautecolline
35–36	Sommet
37–38	Échine
39–40	Pot-de-Miel
41–42	Confiture
43–44	Sifflethéière
45–46	Vertpré
47–48	Petitpied
49–50	Vifdoigts
51–52	Gruau
53–54	Vifpas
55–56	Desroseaux
57–58	Vivombre
59–60	Yeux d'Argent
61–62	Doucesmains
63–64	Pont-de-Pierre
65–66	Fortpont
67–68	Costaud
69–70	Grosos
71–72	Tièdeprairie
73–74	Sifflevite
75–76	Grandgars
77–78	Feuille-de-Thé
79–80	Dixsous
81–82	Picchardon
83–84	Prunépine
85–86	Lancepierre
87–88	Taillis
89–90	Piétine
91–92	Eautiède
93–94	Murmesouris
95–96	Capesauvage
97–98	Cœursauvage
99–00	Acresage

Naine

d100	Nom
01–02	Anbera
03–04	Artin
05–06	Audhild
07–08	Balifra
09–10	Barbena
11–12	Bardryn
13–14	Bolhild
15–16	Dagnal
17–18	Dariff
19–20	Delre
21–22	Diesa
23–24	Eldeth
25–26	Eridred
27–28	Falkrunn
29–30	Fallthra
31–32	Finellen
33–34	Gillydd
35–36	Gunnloda
37–38	Gurdis
39–40	Helgret
41–42	Helja
43–44	Hlin
45–46	Ilde
47–48	Jarana
49–50	Kathra
51–52	Kilia
53–54	Kristryd
55–56	Liftrasa
57–58	Marastyr
59–60	Mardred
61–62	Morana
63–64	Nalaed
65–66	Nora
67–68	Nurkara
69–70	Oriff
71–72	Ovina
73–74	Riswynn
75–76	Sannl
77–78	Therlin
79–80	Thodris
81–82	Torbera
83–84	Tordrid
85–86	Torgga
87–88	Urshar
89–90	Valida
91–92	Vistra
93–94	Vonana
95–96	Werydd
97–98	Whurdred
99–00	Yurgunn

Nain

d100	Nom
01–02	Adrik
03–04	Alberich
05–06	Baern
07–08	Barendd
09–10	Beloril
11–12	Brottor
13–14	Dain
15–16	Dalgal
17–18	Darrak
19–20	Delg
21–22	Duergath
23–24	Dworic
25–26	Eberk
27–28	Einkil
29–30	Elaim
31–32	Erias
33–34	Fallond
35–36	Fargrim
37–38	Gardain
39–40	Gilthur
41–42	Gimgen
43–44	Gimurt
45–46	Harbek
47–48	Kildrak
49–50	Kilvar
51–52	Morgran
53–54	Morkral
55–56	Nalral
57–58	Nordak
59–60	Nuraval
61–62	Oloric
63–64	Olunt
65–66	Orsik
67–68	Oskar
69–70	Rangrim
71–72	Reirak
73–74	Rurik
75–76	Taklinn
77–78	Thoradin
79–80	Thorin
81–82	Thradal
83–84	Tordek
85–86	Traubon
87–88	Travok
89–90	Ulfgar
91–92	Uraim
93–94	Veit
95–96	Vonbin
97–98	Vondal
99–00	Whurbin

Nain, clan

d100	Nom
01–02	Aranore
03–04	Balderk
05–06	Marteau-de-Guerre
07–08	Grand-Pied
09–10	Sanglié
11–12	Bofdann
13–14	Muscleforge
15–16	Brazzik
17–18	Nichepoing
19–20	Creusetrouvé
21–22	Caebrek
23–24	Daerdahk
25–26	Dankil
27–28	Daraln
29–30	Creuseloin
31–32	Durthane
33–34	Affûté
35–36	Fallack
37–38	Forgefeu
39–40	Choppemoussue
41–42	Barbegivre
43–44	Glanhig
45–46	Fléau des Gobelins
47–48	Trouveur d'Or
49–50	Gorunn
51–52	Barbegrise
53–54	Martelpierre
55–56	Helcral
57–58	Holderhek
59–60	Poing de Fer
61–62	Loderr
63–64	Lutgehr
65–66	Morigak
67–68	Tuorc
69–70	Rakankrak
71–72	Œil-de-Rubis
73–74	Rumnaheim
75–76	Hache d'Argent
77–78	Pierreargent
79–80	Poing d'Acier
81–82	Bièreforte
83–84	Strakeln
85–86	Fortcœur
87–88	Thrahak
89–90	Torevir
91–92	Torunn
93–94	Saignetroll
95–96	Forgevrai
97–98	Bonsang
99–00	Ungart

Sangdragon (F)

d100	Nom
01–02	Akra
03–04	Aasathra
05–06	Antrara
07–08	Arava
09–10	Biri
11–12	Blendaeth
13–14	Burana
15–16	Chassath
17–18	Daar
19–20	Dentratha
21–22	Doudra
23–24	Driindar
25–26	Eggren
27–28	Farideh
29–30	Findex
31–32	Furrele
33–34	Gesrethe
35–36	Gilkass
37–38	Harann
39–40	Havilar
41–42	Hethress
43–44	Hillanot
45–46	Jaxi
47–48	Jezean
49–50	Jheri
51–52	Kadana
53–54	Kava
55–56	Korinn
57–58	Megren
59–60	Mijira
61–62	Mishann
63–64	Nala
65–66	Nuthra
67–68	Perra
69–70	Pogranix
71–72	Pyxrin
73–74	Quespa
75–76	Raiann
77–78	Rezena
79–80	Ruloth
81–82	Saphara
83–84	Savaran
85–86	Sora
87–88	Surina
89–90	Synthrin
91–92	Tatyan
93–94	Thava
95–96	Uadjit
97–98	Vezera
99–00	Zykroff

Sangdragon (M)

d100	Nom
01–02	Adrex
03–04	Arjhan
05–06	Azzakh
07–08	Balasar
09–10	Baradad
11–12	Bharash
13–14	Bidreked
15–16	Dadalan
17–18	Dazzazn
19–20	Direcris
21–22	Donaar
23–24	Fax
25–26	Gargax
27–28	Ghesh
29–30	Gorbundus
31–32	Greethen
33–34	Heskan
35–3	Hirrathak
37–38	Ildrex
39–40	Kaladan
41–42	Kerkad
43–44	Kiirith
45–46	Kriv
47–48	Maagog
49–50	Medrash
51–52	Mehen
53–54	Mozikth
55–56	Mreksh
57–58	Mugrunden
59–60	Nadarr
61–62	Nithther
63–64	Norkruuth
65–66	Nykkan
67–68	Pandjed
69–70	Patrin
71–72	Pijjirik
73–74	Quarethon
75–76	Rathkran
77–78	Rhogar
79–80	Rivaan
81–82	Sethrekar
83–84	Shamash
85–86	Shedinn
87–88	Srorthen
89–90	Tarhun
91–92	Torinn
93–94	Trynnicus
95–96	Valorean
97–98	Vrondiss
99–00	Zedaar

Sangdragon, clan

d100	Nom
01–02	Akambherylliax
03–04	Argenthrixus
05–06	Baharoosh
07–08	Beryntolthropal
09–10	Bhenkumbyrznaax
11–12	Caavylteradyn
13–14	Chumbyxirinnish
15–16	Clethtinthiallor
17–18	Daardendrian
19–20	Delmirev
21–22	Dhyrktelonis
23–24	Ebynichtomonis
25–26	Esstyrlynn
27–28	Fharngnarthnost
29–30	Ghaallixirn
31–32	Grrrmmballhyst
33–34	Gygazzylyshrift
35–36	Hashphronyxadyn
37–38	Hshhsstoroth
39–40	Imbixtellrhyst
41–42	Jerynomonis
43–44	Jharthraxyn
45–46	Kerrhylon
47–48	Kimbatuul
49–50	Lhamboldennish
51–52	Linxakasendalor
53–54	Mohradyllion
55–56	Mystan
57–58	Nemmonis
59–60	Norixius
61–62	Ophinshtalajiir
63–64	Orexijandilin
65–66	Pfaphnyrennish
67–68	Phrahdrandon
69–70	Pyraxtallinost
71–72	Qyxpahrgh
73–74	Raghthroknaar
75–76	Shestendeliath
77–78	Skaarzborroosh
79–80	Sumnarghthrysh
81–82	Tiammanthyllish
83–84	Turnuroth
85–86	Umbyrphrael
87–88	Vangdondalor
89–90	Verthisathurgiesh
91–92	Wivvyrholdalphiax
93–94	Wystongjiir
95–96	Xephyrbahnor
97–98	Yarjerit
99–00	Zzzxaaxthroth

Tieffeline

d100	Nom
01–02	Akta
03–04	Anakis
05–06	Armara
07–08	Astaro
09–10	Aym
11–12	Azza
13–14	Beleth
15–16	Bryseis
17–18	Bune
19–20	Criella
21–22	Damaia
23–24	Decarabia
25–26	Ea
27–28	Gadreel
29–30	Gomory
31–32	Hecat
33–34	Ishte
35–36	Jezebeth
37–38	Kali
39–40	Kallista
41–42	Kasdeya
43–44	Lerissa
45–46	Lilith
47–48	Makaria
49–50	Manea
51–52	Markosian
53–54	Mastema
55–56	Naamah
57–58	Nemeia
59–60	Nija
61–62	Orianna
63–64	Osah
65–66	Phelaia
67–68	Prosperine
69–70	Purah
71–72	Pyra
73–74	Rieta
75–76	Ronobe
77–78	Ronwe
79–80	Seddit
81–82	Seere
83–84	Sekhmet
85–86	Semyaza
87–88	Shava
89–90	Shax
91–92	Sorath
93–94	Uzza
95–96	Vapula
97–98	Vepar
99–00	Verin

Tieffelin

d100	Nom
01–02	Abad
03–04	Ahrim
05–06	Akmen
07–08	Amnon
09–10	Andram
11–12	Astar
13–14	Balam
15–16	Barakas
17–18	Bathin
19–20	Caim
21–22	Chem
23–24	Cimer
25–26	Cressel
27–28	Damakos
29–30	Ekemon
31–32	Euron
33–34	Fenriz
35–36	Forcas
37–38	Habor
39–40	Iados
41–42	Kairon
43–44	Leucis
45–46	Mamnen
47–48	Mantus
49–50	Marbas
51–52	Melech
53–54	Merihim
55–56	Modean
57–58	Mordaï
59–60	Mormo
61–62	Morthos
63–64	Nicor
65–66	Nirgel
67–68	Oriax
69–70	Paymon
71–72	Pelaios
73–74	Purson
75–76	Qemuel
77–78	Raam
79–80	Rimmon
81–82	Sammal
83–84	Skamos
85–86	Tethren
87–88	Thamuz
89–90	Therai
91–92	Valafar
93–94	Vassago
95–96	Xappan
97–98	Zepar
99–00	Zephan

Tieffelin, vertu

d100	Nom
01–02	Ambition
03–04	Art
05–06	Charogne
07–08	Chant
09–10	Credo
11–12	Mort
13–14	Débauche
15–16	Désespoir
17–18	Fatalité
19–20	Doute
21–22	Terreur
23–24	Extase
25–26	Ennui
27–28	Entropie
29–30	Excellence
31–32	Peur
33–34	Gloire
35–36	Gloutonnerie
37–38	Chagrin
39–40	Haine
41–42	Espoir
43–44	Horreur
45–46	Idéal
47–48	Ignominie
49–50	Rire
51–52	Amour
53–54	Désir
55–56	Chaos
57–58	Moquerie
59–60	Meurtre
61–62	Muse
63–64	Musique
65–66	Mystère
67–68	Nulle Part
69–70	Ouvert
71–72	Souffrance
73–74	Passion
75–76	Poésie
77–78	Quête
79–80	Hasard
81–82	Révérence
83–84	Révulsion
85–86	Tristesse
87–88	Témérité
89–90	Tourment
91–92	Tragédie
93–94	Vice
95–96	Vertu
97–98	Fatigue
99–00	Astuce

Les noms humains

Allemande

d100	Nom
01–02	Adelhayt
03–04	Affra
05–06	Agatha
07–08	Allet
09–10	Angnes
11–12	Anna
13–14	Apell
15–16	Applonia
17–18	Barbara
19–20	Brida
21–22	Brigita
23–24	Cecilia
25–26	Clara
27–28	Cristina
29–30	Dorothea
31–32	Duretta
33–34	Ella
35–36	Els
37–38	Elsbeth
39–40	Engel
41–42	Enlein
43–44	Enndlin
45–46	Eva
47–48	Fela
49–50	Fronicka
51–52	Genefe
53–54	Geras
55–56	Gerhauss
57–58	Gertrudt
59–60	Guttel
61–62	Helena
63–64	Irmel
65–66	Jonata
67–68	Katerina
69–70	Kuen
71–72	Kungund
73–74	Lucia
75–76	Madalena
77–78	Magdalen
79–80	Margret
81–82	Marlein
83–84	Martha
85–86	Otilia
87–88	Ottilg
89–90	Peternella
91–92	Reusin
93–94	Sibilla
95–96	Ursel
97–98	Vrsula
99–00	Walpurg

Allemand

d100	Nom
01–02	Albrecht
03–04	Allexander
05–06	Baltasar
07–08	Benedick
09–10	Berhart
11–12	Caspar
13–14	Clas
15–16	Cristin
17–18	Cristoff
19–20	Dieterich
21–22	Engelhart
23–24	Erhart
25–26	Felix
27–28	Frantz
29–30	Fritz
31–32	Gerhart
33–34	Gotleib
35–36	Hans
37–38	Hartmann
39–40	Heintz
41–42	Herman
43–44	Jacob
45–46	Jeremias
47–48	Jorg
49–50	Karll
51–52	Kilian
53–54	Linhart
55–56	Lorentz
57–58	Ludwig
59–60	Marx
61–62	Melchor
63–64	Mertin
65–66	Michel
67–68	Moritz
69–70	Osswald
71–72	Ott
73–74	Peter
75–76	Rudolff
77–78	Ruprecht
79–80	Sewastian
81–82	Sigmund
83–84	Steffan
85–86	Symon
87–88	Thoman
89–90	Ulrich
91–92	Vallentin
93–94	Wendel
95–96	Wilhelm
97–98	Wolff
99–00	Wolfgang

Anglaise

d100	Nom
01–02	Adelaide
03–04	Agatha
05–06	Agnes
07–08	Alice
09–10	Aline
11–12	Anne
13–14	Avelina
15–16	Avice
17–18	Beatrice
19–20	Cecily
21–22	Egelina
23–24	Eleanor
25–26	Elizabeth
27–28	Ella
29–30	Eloise
31–32	Elysande
33–34	Emeny
35–36	Emma
37–38	Emmeline
39–40	Ermina
41–42	Eva
43–44	Galiena
45–46	Geva
47–48	Giselle
49–50	Griselda
51–52	Hadwisa
53–54	Helen
55–56	Herleva
57–58	Hugolina
59–60	Ida
61–62	Isabella
63–64	Jacoba
65–66	Jane
67–68	Joan
69–70	Juliana
71–72	Katherine
73–74	Margery
75–76	Mary
77–78	Matilda
79–80	Maynild
81–82	Millicent
83–84	Oriel
85–86	Rohesia
87–88	Rosalind
89–90	Rosamund
91–92	Sarah
93–94	Susannah
95–96	Sybil
97–98	Williamina
99–00	Yvonne

Anglais

d100	Nom
01–02	Adam
03–04	Adelard
05–06	Aldous
07–08	Anselm
09–10	Arnold
11–12	Bernard
13–14	Bertram
15–16	Charles
17–18	Clerebold
19–20	Conrad
21–22	Diggory
23–24	Drogo
25–26	Everard
27–28	Frederick
29–30	Geoffrey
31–32	Gerald
33–34	Gilbert
35–36	Godfrey
37–38	Gunter
39–40	Guy
41–42	Henry
43–44	Heward
45–46	Hubert
47–48	Hugh
49–50	Jocelyn
51–52	John
53–54	Lance
55–56	Manfred
57–58	Miles
59–60	Nicholas
61–62	Norman
63–64	Odo
65–66	Percival
67–68	Peter
69–70	Ralf
71–72	Randal
73–74	Raymond
75–76	Reynard
77–78	Richard
79–80	Robert
81–82	Roger
83–84	Roland
85–86	Rolf
87–88	Simon
89–90	Theobald
91–92	Theodoric
93–94	Thomas
95–96	Timm
97–98	William
99–00	Wymar



Arabe (f)

d100	Nom
01–02	Aaliyah
03–04	Aida
05–06	Akilah
07–08	Alia
09–10	Amina
11–12	Atefeh
13–14	Chaima
15–16	Dalia
17–18	Ehsan
19–20	Elham
21–22	Farah
23–24	Fatemah
25–26	Gamila
27–28	Iesha
29–30	Inbar
31–32	Kamaria
33–34	Khadija
35–36	Layla
37–38	Lupe
39–40	Nabila
41–42	Nadine
43–44	Naima
45–46	Najila
47–48	Najwa
49–50	Nakia
51–52	Nashwa
53–54	Nawra
55–56	Nuha
57–58	Nura
59–60	Oma
61–62	Qadira
63–64	Qamar
65–66	Qistina
67–68	Rahima
69–70	Rihanna
71–72	Saadia
73–74	Sabah
75–76	Sada
77–78	Saffron
79–80	Sahar
81–82	Salma
83–84	Shatha
85–86	Tahira
87–88	Takisha
89–90	Thana
91–92	Yadira
93–94	Zahra
95–96	Zaida
97–98	Zaina
99–00	Zeinab

Arabe (m)

d100	Nom
01–02	Abbad
03–04	Abdul
05–06	Achmed
07–08	Akeem
09–10	Alif
11–12	Amir
13–14	Asim
15–16	Bashir
17–18	Bassam
19–20	Fahim
21–22	Farid
23–24	Farouk
25–26	Fayez
27–28	Fayyaad
29–30	Fazil
31–32	Hakim
33–34	Halil
35–36	Hamid
37–38	Hazim
39–40	Heydar
41–42	Hussein
43–44	Jabari
45–46	Jafar
47–48	Jahid
49–50	Jamal
51–52	Kalim
53–54	Karim
55–56	Kazim
57–58	Khadim
59–60	Khalid
61–62	Mahmud
63–64	Mansour
65–66	Musharraf
67–68	Mustafa
69–70	Nadir
71–72	Nazim
73–74	Omar
75–76	Qadir
77–78	Qusay
79–80	Rafiq
81–82	Rakim
83–84	Rashad
85–86	Rauf
87–88	Saladin
89–90	Sami
91–92	Samir
93–94	Talib
95–96	Tamir
97–98	Tariq
99–00	Yazid

Celte (F)

d100	Nom
01–02	Aife
03–04	Aina
05–06	Alane
07–08	Ardena
09–10	Arienh
11–12	Beatha
13–14	Birgit
15–16	Briann
17–18	Caomh
19–20	Cara
21–22	Cinnia
23–24	Cordelia
25–26	Deheune
27–28	Divone
29–30	Donia
31–32	Doreena
33–34	Elsha
35–36	Enid
37–38	Ethne
39–40	Evelina
41–42	Fianna
43–44	Genevieve
45–46	Gilda
47–48	Gitta
49–50	Grania
51–52	Gwyndolin
53–54	Idelisa
55–56	Isolde
57–58	Keelin
59–60	Kennocha
61–62	Lavena
63–64	Lesley
65–66	Linnette
67–68	Lyonesse
69–70	Mabina
71–72	Marvina
73–74	Mavis
75–76	Mirna
77–78	Morgan
79–80	Muriel
81–82	Nareena
83–84	Oriana
85–86	Regan
87–88	Ronat
89–90	Rowena
91–92	Selma
93–94	Ula
95–96	Venetia
97–98	Wynne
99–00	Yseult

Celte (M)

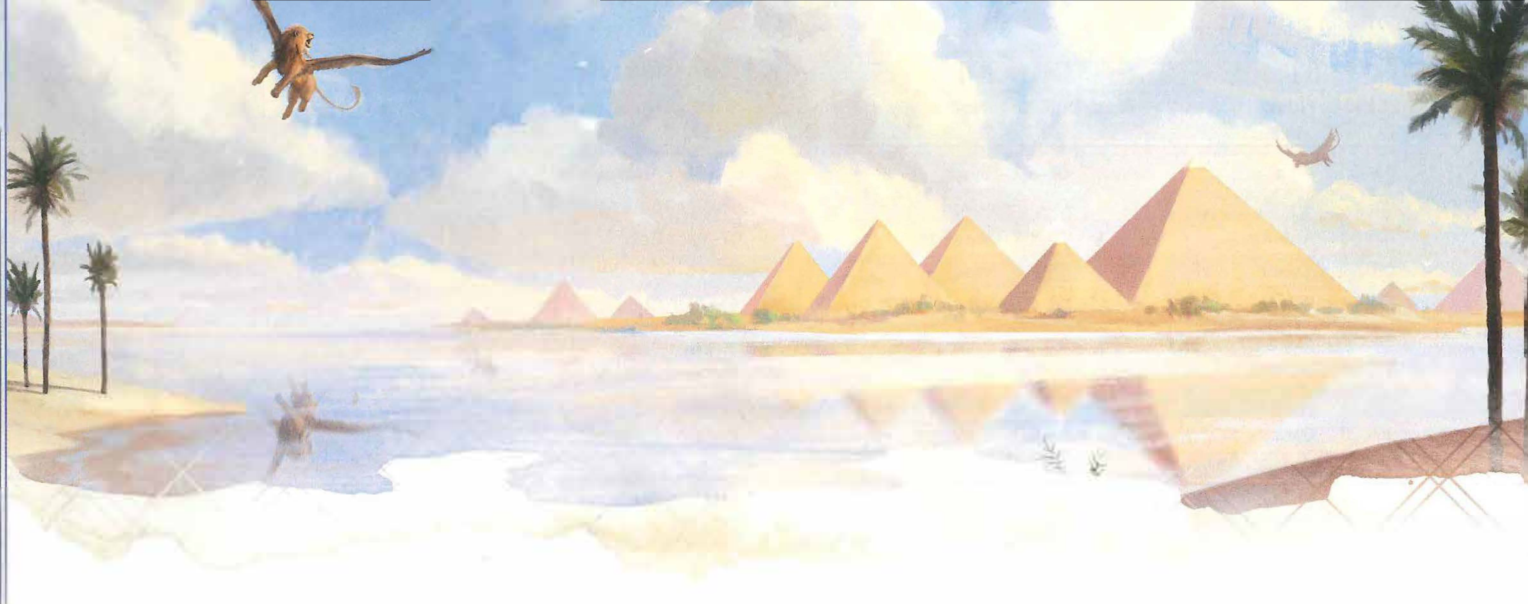
d100	Nom
01–02	Airell
03–04	Airic
05–06	Alan
07–08	Anghus
09–10	Aodh
11–12	Bardon
13–14	Bearacb
15–16	Bevyn
17–18	Boden
19–20	Bran
21–22	Brasil
23–24	Bredon
25–26	Brian
27–28	Bricriu
29–30	Bryant
31–32	Cadman
33–34	Caradoc
35–36	Cedric
37–38	Conalt
39–40	Conchobar
41–42	Condon
43–44	Darcy
45–46	Devin
47–48	Dillion
49–50	Donaghy
51–52	Donall
53–54	Duer
55–56	Eghan
57–58	Ewyn
59–60	Ferghus
61–62	Galvyn
63–64	Gildas
65–66	Guy
67–68	Harvey
69–70	Iden
71–72	Irven
73–74	Karney
75–76	Kayne
77–78	Kelvyn
79–80	Kunsgnos
81–82	Leigh
83–84	Maccus
85–86	Moryn
87–88	Neale
89–90	Owyn
91–92	Pryderi
93–94	Reaghan
95–96	Taliesin
97–98	Tiernay
99–00	Turi

Chinoise

d100	Nom
01–02	Ai
03–04	Anming
05–06	Baozhai
07–08	Bei
09–10	Caixia
11–12	Changchang
13–14	Chen
15–16	Chou
17–18	Chunhua
19–20	Daianna
21–22	Daiyu
23–24	Die
25–26	Ehuang
27–28	Fenfang
29–30	Ge
31–32	Hong
33–34	Huan
35–36	Huifang
37–38	Jia
39–40	Jiao
41–42	Jiaying
43–44	Jingfei
45–46	Jinjing
47–48	Lan
49–50	Li
51–52	Lihua
53–54	Lin
55–56	Ling
57–58	Liu
59–60	Meili
61–62	Ning
63–64	Qi
65–66	Qiao
67–68	Rong
69–70	Shu
71–72	Shuang
73–74	Song
75–76	Ting
77–78	Wen
79–80	Xia
81–82	Xiaodan
83–84	Xiaoli
85–86	Xingjuan
87–88	Xue
89–90	Ya
91–92	Yan
93–94	Ying
95–96	Yuan
97–98	Yue
99–00	Yun

Chinois

d100	Nom
01–02	Bingwen
03–04	Bo
05–06	Bolin
07–08	Chang
09–10	Chao
11–12	Chen
13–14	Cheng
15–16	Da
17–18	Dingxiang
19–20	Fang
21–22	Feng
23–24	Fu
25–26	Gang
27–28	Guang
29–30	Hai
31–32	Heng
33–34	Hong
35–36	Huan
37–38	Huang
39–40	Huiliang
41–42	Huizhong
43–44	Jian
45–46	Jiayi
47–48	Junjie
49–50	Kang
51–52	Lei
53–54	Liang
55–56	Ling
57–58	Liwei
59–60	Meilin
61–62	Niu
63–64	Peizhi
65–66	Peng
67–68	Ping
69–70	Qiang
71–72	Qiu
73–74	Quan
75–76	Renshu
77–78	Rong
79–80	Ru
81–82	Shan
83–84	Shen
85–86	Tengfei
87–88	Wei
89–90	Xiaobo
91–92	Xiaoli
93–94	Xin
95–96	Yang
97–98	Ying
99–00	Zhong



Égyptienne

d100	Nom
01–02	A'at
03–04	Ahset
05–06	Amunet
07–08	Aneksi
09–10	Atet
11–12	Baketamon
13–14	Betrest
15–16	Bunefer
17–18	Dedyet
19–20	Hatshepsut
21–22	Hentie
23–24	Herit
25–26	Hetepheres
27–28	Intakaes
29–30	Ipwet
31–32	Itet
33–34	Joba
35–36	Kasmut
37–38	Kemanub
39–40	Khemut
41–42	Kiya
43–44	Maia
45–46	Menhet
47–48	Merit
49–50	Meritamen
51–52	Merneith
53–54	Merseger
55–56	Muyet
57–58	Nebet
59–60	Nebetah
61–62	Nedjemmut
63–64	Nefertiti
65–66	Neferu
67–68	Neithotep
69–70	Nit
71–72	Nofret
73–74	Nubemiunu
75–76	Peseshet
77–78	Pypuy
79–80	Qalhata
81–82	Rai
83–84	Redji
85–86	Sadeh
87–88	Sadek
89–90	Sitamun
91–92	Sitre
93–94	Takhat
95–96	Tarset
97–98	Taweret
99–00	Werenro

Égyptien

d100	Nom
01–02	Ahmose
03–04	Akhom
05–06	Amasis
07–08	Amenemhet
09–10	Anen
11–12	Banefre
13–14	Bek
15–16	Djedefre
17–18	Djoser
19–20	Hekaib
21–22	Henenu
23–24	Horemheb
25–26	Horwedja
27–28	Huya
29–30	Ibebi
31–32	Idu
33–34	Imhotep
35–36	Ineni
37–38	Ipuki
39–40	Irsu
41–42	Kagemni
43–44	Kawab
45–46	Kenamon
47–48	Kewap
49–50	Khaemwaset
51–52	Khafra
53–54	Khusebek
55–56	Masaharta
57–58	Meketre
59–60	Menkhaf
61–62	Merenre
63–64	Metjen
65–66	Nebamun
67–68	Nebetka
69–70	Nehi
71–72	Nekure
73–74	Nessumontu
75–76	Pakhom
77–78	Pawah
79–80	Pawero
81–82	Ramose
83–84	Rudjek
85–86	Sabaf
87–88	Sebek-khu
89–90	Sebni
91–92	Senusret
93–94	Shabaka
95–96	Somintu
97–98	Thaneni
99–00	Thethi



Espagnole

d100	Nom
01–02	Abella
03–04	Adalina
05–06	Adora
07–08	Adriana
09–10	Ana
11–12	Antonia
13–14	Basilia
15–16	Beatriz
17–18	Bonita
19–20	Camila
21–22	Cande
23–24	Carmen
25–26	Catlina
27–28	Dolores
29–30	Dominga
31–32	Dorotea
33–34	Elena
35–36	Elicia
37–38	Esmerelda
39–40	Felipina
41–42	Francisca
43–44	Gabriela
45–46	Imelda
47–48	Ines
49–50	Isabel
51–52	Juana
53–54	Leocadia
55–56	Leonor
57–58	Leta
59–60	Lucinda
61–62	Maresol
63–64	Maria
65–66	Maricela
67–68	Matilde

Espagnole

d100	Nom
69–70	Melania
71–72	Monica
73–74	Neva
75–76	Nilda
77–78	Petrona
79–80	Rafaela
81–82	Ramira
83–84	Rosario
85–86	Sofia
87–88	Suelo
89–90	Teresa
91–92	Tomasa
93–94	Valentia
95–96	Veronica
97–98	Ynes
99–00	Ysabel

Espagnol

d100	Nom
01–02	Alexandre
03–04	Alfonso
05–06	Alonso
07–08	Anthon
09–10	Arcos
11–12	Arnaut
13–14	Arturo
15–16	Bartoleme
17–18	Benito
19–20	Bernat
21–22	Blasco
23–24	Carlos
25–26	Damian
27–28	Diego
29–30	Domingo
31–32	Enrique

Espagnol

d100	Nom
33–34	Escobar
35–36	Ettor
37–38	Fernando
39–40	Franciso
41–42	Gabriel
43–44	Garcia
45–46	Gaspar
47–48	Gil
49–50	Gomes
51–52	Goncalo
53–54	Gostantin
55–56	Jayme
57–58	Joan
59–60	Jorge
61–62	Jose
63–64	Juan
65–66	Machin
67–68	Martin
69–70	Mateu
71–72	Miguel
73–74	Nicolas
75–76	Pascual
77–78	Pedro
79–80	Porico
81–82	Ramiro
83–84	Ramon
85–86	Rodrigo
87–88	Sabastian
89–90	Salvador
91–92	Simon
93–94	Tomas
95–96	Tristan
97–98	Valeriano
99–00	Ynigo



Française

d100	Nom
01–02	Aalis
03–04	Agathe
05–06	Agnez
07–08	Alberea
09–10	Alips
11–12	Aimée
13–14	Amelot
15–16	Anne
17–18	Aveline
19–20	Blanche
21–22	Cateline
23–24	Cécilia
25–26	Clarice
27–28	Collette
29–30	Denisette
31–32	Dorianne
33–34	Edelina
35–36	Émeline
37–38	Emmelot
39–40	Ermentrudis
41–42	Gibeline
43–44	Gila
45–46	Gillette
47–48	Guiburgis
49–50	Guillemette
51–52	Guoite
53–54	Hecelina
55–56	Heloysis
57–58	Helyoudis
59–60	Hodeardis
61–62	Isabellis
63–64	Jaquette
65–66	Jehan
67–68	Johanna

Française

d100	Nom
69–70	Juliote
71–72	Katerine
73–74	Lucienne
75–76	Margot
77–78	Marguerite
79–80	Maria
81–82	Marie
83–84	Mélisende
85–86	Odelina
87–88	Perrette
89–90	Pétronille
91–92	Sedilia
93–94	Stephanie
95–96	Sybille
97–98	Ysabeau
99–00	Ysabel

Français

d100	Nom
01–02	Ambroise
03–04	Ame
05–06	Andri
07–08	Andriet
09–10	Anthoine
11–12	Bernard
13–14	Charles
15–16	Charlot
17–18	Colin
19–20	Denis
21–22	Durant
23–24	Édouart
25–26	Éremon
27–28	Ernault
29–30	Ethor
31–32	Félix

Français

d100	Nom
33–34	Floquart
35–36	Galleren
37–38	Gaultier
39–40	Gilles
41–42	Guy
43–44	Henri
45–46	Hugo
47–48	Imbert
49–50	Jacques
51–52	Jacquot
53–54	Jean
55–56	Jehannin
57–58	Louis
59–60	Louys
61–62	Loys
63–64	Martin
65–66	Michel
67–68	Mille
69–70	Morelet
71–72	Nicolas
73–74	Nicolle
75–76	Oudart
77–78	Perrin
79–80	Phillippe
81–82	Pierre
83–84	Regnault
85–86	Richart
87–88	Robert
89–90	Robbin
91–92	Sauvage
93–94	Simon
95–96	Talbot
97–98	Tanguy
99–00	Vincent

Grecque

d100	Nom
01–02	Acantha
03–04	Aella
05–06	Alektos
07–08	Alkippe
09–10	Andromeda
11–12	Antigone
13–14	Ariadne
15–16	Astraea
17–18	Chloros
19–20	Chryseos
21–22	Daphne
23–24	Despoina
25–26	Dione
27–28	Eileithyia
29–30	Elektra
31–32	Euadne
33–34	Eudora
35–36	Eunomia
37–38	Hekabe
39–40	Helene
41–42	Hermoione
43–44	Hippolyte
45–46	Ianthe
47–48	Iokaste
49–50	Iole
51–52	Iphigenia
53–54	Ismene
55–56	Kalliope
57–58	Kallisto
59–60	Kalypso
61–62	Karme
63–64	Kassandra
65–66	Kassiopeia
67–68	Kirke
69–70	Kleio
71–72	Klotho
73–74	Klytië
75–76	Kynthia
77–78	Leto
79–80	Megaera
81–82	Melaina
83–84	Melpomene
85–86	Nausikaa
87–88	Nemesis
89–90	Niobe
91–92	Ourania
93–94	Phaenna
95–96	Polymnia
97–98	Semele
99–00	Theia

Grec

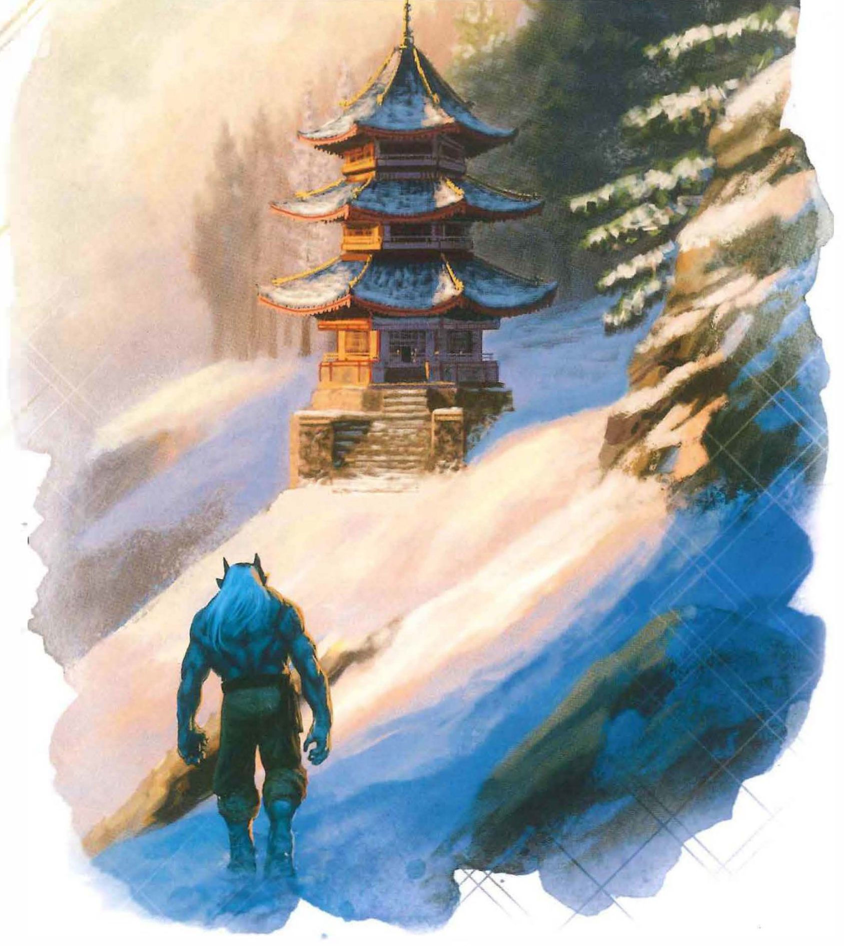
d100	Nom
01–02	Adonis
03–04	Adrastos
05–06	Aeson
07–08	Aias
09–10	Aineias
11–12	Aiolos
13–14	Alekto
15–16	Alkeides
17–18	Argos
19–20	Brontes
21–22	Damazo
23–24	Dardanos
25–26	Deimos
27–28	Diomedes
29–30	Endymion
31–32	Epimetheus
33–34	Erebos
35–36	Euandros
37–38	Ganymedes
39–40	Glaukos
41–42	Hektor
43–44	Heros
45–46	Hippolytos
47–48	Iacchus
49–50	Iason
51–52	Kadmos
53–54	Kastor
55–56	Kephalos
57–58	Kepheus
59–60	Koios
61–62	Kreios
63–64	Laios
65–66	Leandros
67–68	Linos
69–70	Lykos
71–72	Melanthios
73–74	Menelaus
75–76	Mentor
77–78	Neoptolemus
79–80	Okeanos
81–82	Orestes
83–84	Pallas
85–86	Patroklos
87–88	Philandros
89–90	Phoibos
91–92	Phrixus
93–94	Priamos
95–96	Pyrrhos
97–98	Xanthos
99–00	Zephyros

Indienne

d100	Nom
01–02	Abha
03–04	Aishwarya
05–06	Amala
07–08	Ananda
09–10	Ankita
11–12	Archana
13–14	Avani
15–16	Chandana
17–18	Chandrakanta
19–20	Chetan
21–22	Darshana
23–24	Devi
25–26	Dipti
27–28	Esha
29–30	Gauro
31–32	Gita
33–34	Indira
35–36	Indu
37–38	Jaya
39–40	Kala
41–42	Kalpana
43–44	Kamala
45–46	Kanta
47–48	Kashi
49–50	Kishori
51–52	Lalita
53–54	Lina
55–56	Madhur
57–58	Manju
59–60	Meera
61–62	Mohana
63–64	Mukta
65–66	Nisha
67–68	Nitya
69–70	Padma
71–72	Pratima
73–74	Priya
75–76	Rani
77–78	Sarala
79–80	Shakti
81–82	Shanta
83–84	Shobha
85–86	Sima
87–88	Sonal
89–90	Sumana
91–92	Sunita
93–94	Tara
95–96	Valli
97–98	Vijaya
99–00	Vimala

Indien

d100	Nom
01–02	Abhay
03–04	Ahsan
05–06	Ajay
07–08	Ajit
09–10	Akhil
11–12	Amar
13–14	Amit
15–16	Ananta
17–18	Aseem
19–20	Ashok
21–22	Bahadur
23–24	Basu
25–26	Chand
27–28	Chandra
29–30	Damodar
31–32	Darhsan
33–34	Devdan
35–36	Dinesh
37–38	Dipak
39–40	Gopal
41–42	Govind
43–44	Harendra
45–46	Harsha
47–48	Ila
49–50	Isha
51–52	Johar
53–54	Kalyan
55–56	Kiran
57–58	Kumar
59–60	Lakshmana
61–62	Mahavir
63–64	Narayan
65–66	Naveen
67–68	Nirav
69–70	Prabhakar
71–72	Prasanna
73–74	Raghu
75–76	Rajanikant
77–78	Rakesh
79–80	Ranjeet
81–82	Rishi
83–84	Sanjay
85–86	Sekar
87–88	Shandar
89–90	Sumantra
91–92	Vijay
93–94	Vikram
95–96	Vimal
97–98	Vishal
99–00	Yash



Japonaise

d100	Nom
01–02	Aika
03–04	Akemi
05–06	Akiko
07–08	Amaya
09–10	Asami
11–12	Ayumi
13–14	Bunko
15–16	Chieko
17–18	Chika
19–20	Chiyo
21–22	Cho
23–24	Eiko
25–26	Emiko
27–28	Eri
29–30	Etsuko
31–32	Gina
33–34	Hana
35–36	Haruki
37–38	Hideko
39–40	Hikari
41–42	Hiroko
43–44	Hisoka
45–46	Hishi
47–48	Hotaru

Japonaise

d100	Nom
49–50	Izumi
51–52	Kameyo
53–54	Kasumi
55–56	Kimiko
57–58	Kotone
59–60	Kyoko
61–62	Maiko
63–64	Masako
65–66	Mi
67–68	Minori
69–70	Mizuki
71–72	Naoki
73–74	Natsuko
75–76	Noriko
77–78	Rei
79–80	Ren
81–82	Saki
83–84	Shigeko
85–86	Shinju
87–88	Sumiko
89–90	Toshiko
91–92	Tsukiko
93–94	Ume
95–96	Usagi
97–98	Yasuko
99–00	Yuriko

Japonais

d100	Nom
01–02	Akio
03–04	Atsushi
05–06	Daichi
07–08	Daiki
09–10	Daisuke
11–12	Eiji
13–14	Fumio
15–16	Hajime
17–18	Haru
19–20	Hideaki
21–22	Hideo
23–24	Hikaru
25–26	Hiro
27–28	Hiroki
29–30	Hisao
31–32	Hitoshi
33–34	Isamu
35–36	Isao
37–38	Jun
39–40	Katashi
41–42	Katsu
43–44	Kei
45–46	Ken
47–48	Kenshin
49–50	Kenta
51–52	Kioshi
53–54	Makoto
55–56	Mamoru
57–58	Masato
59–60	Masumi
61–62	Noboru
63–64	Norio
65–66	Osamu
67–68	Ryota
69–70	Sadao
71–72	Satoshi
73–74	Shigeo
75–76	Shin
77–78	Sora
79–80	Tadao
81–82	Takehiko
83–84	Takeo
85–86	Takeshi
87–88	Takumi
89–90	Tamotsu
91–92	Tatsuo
93–94	Toru
95–96	Toshio
97–98	Yasuo
99–00	Yukio



Méso-Américaine

d100	Nom
01–02	Ahuiliztli
03–04	Atl
05–06	Centehua
07–08	Chalchiuitl
09–10	Chipahua
11–12	Cihuaton
13–14	Citlali
15–16	Citlalmina
17–18	Coszcatl
19–20	Cozamalotl
21–22	Cuicatl
23–24	Eleuia
25–26	Eloxochitl
27–28	Eztli
29–30	Ichtaca
31–32	Icnoyotl
33–34	Ihuicatl
35–36	Ilhuitl
37–38	Itotia
39–40	Iuitl
41–42	Ixcatzin
43–44	Izel
45–46	Malinalxochitl
47–48	Mecatl
49–50	Meztli
51–52	Miyaoaxochitl
53–54	Mizquixaual
55–56	Moyolehuani
57–58	Nahuatl
59–60	Necahual
61–62	Nenetl
63–64	Nochtli
65–66	Noxochicoztli
67–68	Ohtli

Méso-Américaine

d100	Nom
69–70	Papan
71–72	Patli
73–74	Quetzalxochitl
75–76	Sacnite
77–78	Teicui
79–80	Tepin
81–82	Teuicui
83–84	Teyacapan
85–86	Tlaco
87–88	Tlacoehua
89–90	Tlacotl
91–92	Tlalli
93–94	Tlanextli
95–96	Xihuitl
97–98	Xiuhcoatl
99–00	Xiuhtonal

Méso-Américain

d100	Nom
01–02	Achcauhtli
03–04	Amoxtli
05–06	Chicahua
07–08	Chimalli
09–10	Cipactli
11–12	Coaxoch
13–14	Coyotl
15–16	Cualli
17–18	Cuauhtémoc
19–20	Cuetlachtilo
21–22	Cuetzpalli
23–24	Cuixtli
25–26	Ehecatl
27–28	Etalpalli
29–30	Huemac
31–32	Huitzilihuitl

Méso-Américain

d100	Nom
33–34	Iccauhtli
35–36	Ilhicamina
37–38	Itztli
39–40	Ixtli
41–42	Mahuizoh
43–44	Manauia
45–46	Matlal
47–48	Matlalihuitl
49–50	Mazatl
51–52	Mictlantecuhtli
53–54	Milintica
55–56	Momoztli
57–58	Namacuix
59–60	Necalli
61–62	Necuametl
63–64	Nezahualcoyotl
65–66	Nexahualpilli
67–68	Nochehuatl
69–70	Nopaltzin
71–72	Ollin
73–74	Quauhtli
75–76	Tenoch
77–78	Teoxihuitl
79–80	Tepiltzin
81–82	Tezcacoatl
83–84	Tlacaelel
85–86	Tlacelel
87–88	Tlaloc
89–90	Tlanextic
91–92	Tlazohtlaloni
93–94	Tlazopillo
95–96	Uetzcayotl
97–98	Xipilli
99–00	Yaotl

Nigéro-congolaise

d100	Nom
01–02	Abebi
03–04	Abena
05–06	Abimbola
07–08	Akoko
09–10	Akachi
11–12	Alaba
13–14	Anuli
15–16	Ayo
17–18	Bolanle
19–20	Bosede
21–22	Chiamaka
23–24	Chidi
25–26	Chidimma
27–28	Chinyere
29–30	Chioma
31–32	Dada
33–34	Ebele
35–36	Efemena
37–38	Ejiro
39–40	Ekundayo
41–42	Enitan
43–44	Funanya
45–46	Ifunanya
47–48	Ige
49–50	Ime
51–52	Kunto
53–54	Lesedi
55–56	Lumusi
57–58	Mojisola
59–60	Monifa
61–62	Nakato
63–64	Ndidi
65–66	Ngozi
67–68	Nkiruka
69–70	Nneka
71–72	Ogechi
73–74	Olamide
75–76	Oluchi
77–78	Omolara
79–80	Onyeka
81–82	Simisola
83–84	Temitope
85–86	Thema
87–88	Titlayo
89–90	Udo
91–92	Uduak
93–94	Ufuoma
95–96	Yaa
97–98	Yejide
99–00	Yewande

Nigéro-congolais

d100	Nom
01–02	Abebe
03–04	Abel
05–06	Abidemi
07–08	Abrafo
09–10	Adisa
11–12	Amadi
13–14	Amara
15–16	Anyim
17–18	Azubuike
19–20	Bapoto
21–22	Baraka
23–24	Bohlale
25–26	Bongani
27–28	Bujune
29–30	Buziba
31–32	Chakide
33–34	Chibuzo
35–36	Chika
37–38	Chimola
39–40	Chiratidzo
41–42	Dabulamanzi
43–44	Dumisa
45–46	Dwanh
47–48	Emeka
49–50	Folami
51–52	Gatura
53–54	Gebhuza
55–56	Gero
57–58	Isoba
59–60	Kagiso
61–62	Kamau
63–64	Katlego
65–66	Masego
67–68	Matata
69–70	Nthanda
71–72	Ogechi
73–74	Olwenyo
75–76	Osumare
77–78	Paki
79–80	Qinisela
81–82	Quanda
83–84	Samanya
85–86	Shanika
87–88	Sibonakaliso
89–90	Tapiwa
91–92	Thabo
93–94	Themba
95–96	Uzoma
97–98	Zuberi
99–00	Zuri

Polynésienne

d100	Nom
01–02	Ahulani
03–04	Airini
05–06	Alani
07–08	Aluala
09–10	Anahera
11–12	Anuhea
13–14	Aolani
15–16	Elenoa
17–18	Emele
19–20	Fetia
21–22	Fiva
23–24	Halona
25–26	Hi'ilei
27–28	Hina
29–30	Hinatea
31–32	Huali
33–34	Inia
35–36	Inina
37–38	Iolani
39–40	Isa
41–42	Ka'ana'ana
43–44	Ka'ena
45–46	Kaamia
47–48	Kahula
49–50	Kailani
51–52	Kamaile
53–54	Kamakani
55–56	Kamea
57–58	Latai
59–60	Liona
61–62	Lokelani
63–64	Marva
65–66	Mehana
67–68	Millawa
69–70	Moana
71–72	Ngana
73–74	Nohea
75–76	Pelika
77–78	Sanoe
79–80	Satina
81–82	Tahia
83–84	Tasi
85–86	Tiaho
87–88	Tihani
89–90	Toroa
91–92	Ulanni
93–94	Uluwehi
95–96	Vaina
97–98	Waiola
99–00	Waitara

Polynésien

d100	Nom
01–02	Afa
03–04	Ahohako
05–06	Aisake
07–08	Aleki
09–10	Anewa
11–12	Anitelu
13–14	Aputi
15–16	Ariki
17–18	Butat
19–20	Enele
21–22	Fef
23–24	Fuifui
25–26	Ha'aheo
27–28	Hanohano
29–30	Haunui
31–32	Hekili
33–34	Hiapo
35–36	Hikawera
37–38	Hanano
39–40	Ho'onani
41–42	Hoku
43–44	Hû'eu
45–46	Ina
47–48	Itu
49–50	Ka'aukai
51–52	Ka'eo
53–54	Kaelani
55–56	Kahale
57–58	Kaiea
59–60	Kaikoa
61–62	Kana'I
63–64	Koamalu
65–66	Ka
67–68	Laki
69–70	Makai
71–72	Manu
73–74	Manuka
75–76	Nui
77–78	Pono
79–80	Popoki
81–82	Ruru
83–84	Tahu
85–86	Taurau
87–88	Tuala
89–90	Turoa
91–92	Tusitala
93–94	Uaine
95–96	Waata
97–98	Waipuna
99–00	Zamar

Romaine

d100	Nom
01–02	Aelia
03–04	Aemilia
05–06	Agrippina
07–08	Alba
09–10	Antonia
11–12	Aquila
13–14	Augusta
15–16	Aurelia
17–18	Balbina
19–20	Blandina
21–22	Caelia
23–24	Camilla
25–26	Casia
27–28	Claudia
29–30	Cloelia
31–32	Domitia
33–34	Drusa
35–36	Fabia
37–38	Fabricia
39–40	Fausta
41–42	Flavia
43–44	Floriana
45–46	Fulvia
47–48	Germana
49–50	Glaucia
51–52	Gratiana
53–54	Hadriana
55–56	Hermina
57–58	Horatia
59–60	Hortensia
61–62	Iovita
63–64	Iulia
65–66	Laelia
67–68	Laurentia
69–70	Livia
71–72	Longina
73–74	Lucilla
75–76	Lucretia
77–78	Marcella
79–80	Marcia
81–82	Maxima
83–84	Nona
85–86	Octavia
87–88	Paulina
89–90	Petronia
91–92	Porcia
93–94	Tacita
95–96	Tullia
97–98	Verginia
99–00	Vita

Romain

d100	Nom
01–02	Aelius
03–04	Aetius
05–06	Agrippa
07–08	Albanus
09–10	Albus
11–12	Antonius
13–14	Appius
15–16	Aquilinus
17–18	Atilus
19–20	Augustus
21–22	Aurelius
23–24	Avitus
25–26	Balbus
27–28	Blandus
29–30	Blasius
31–32	Brutus
33–34	Caelius
35–36	Caius
37–38	Casian
39–40	Cassius
41–42	Cato
43–44	Celsus
45–46	Claudius
47–48	Cloelius
49–50	Cnaeus
51–52	Crispus
53–54	Cyprianus
55–56	Diocletianus
57–58	Egnatius
59–60	Ennius
61–62	Fabricius
63–64	Faustus
65–66	Gaius
67–68	Germanus
69–70	Gnaeus
71–72	Horatius
73–74	Iovianus
75–76	Iulius
77–78	Lucilius
79–80	Manius
81–82	Marcus
83–84	Marius
85–86	Maximus
87–88	Octavius
89–90	Paulus
91–92	Quintilian
93–94	Regulus
95–96	Servius
97–98	Tacitus
99–00	Varius

Scandinave (F)

d100	Nom
01–02	Alfhild
03–04	Arnbjorg
05–06	Ase
07–08	Aslog
09–10	Astrid
11–12	Auda
13–14	Audhid
15–16	Bergljot
17–18	Birghild
19–20	Bodil
21–22	Brenna
23–24	Brynhild
25–26	Dagmar
27–28	Eerika
29–30	Eira
31–32	Gudrun
33–34	Gunborg
35–36	Gunhild
37–38	Gunvor
39–40	Helga
41–42	Hertha
43–44	Hilde
45–46	Hillevi
47–48	Ingrid
49–50	Iona
51–52	Jorunn
53–54	Kari
55–56	Kenna
57–58	Magnhild
59–60	Nanna
61–62	Olga
63–64	Ragna
65–66	Ragnhild
67–68	Ranveig
69–70	Runa
71–72	Saga
73–74	Sigfrid
75–76	Signe
77–78	Sigrid
79–80	Sigrunn
81–82	Solveg
83–84	Svanhild
85–86	Thora
87–88	Torborg
89–90	Torunn
91–92	Tove
93–94	Unn
95–96	Vigdis
97–98	Ylva
99–00	Yngvild

Scandinave (M)

d100	Nom
01–02	Agni
03–04	Alaric
05–06	Anvindr
07–08	Arvid
09–10	Asger
11–12	Asmund
13–14	Bjarte
15–16	Bjorg
17–18	Bjorn
19–20	Brandr
21–22	Brandt
23–24	Brynjar
25–26	Calder
27–28	Colborn
29–30	Cuyler
31–32	Egil
33–34	Einar
35–36	Eric
37–38	Erland
39–40	Fiske
41–42	Folkvar
43–44	Fritjof
45–46	Frode
47–48	Geir
49–50	Halvar
51–52	Hemming
53–54	Hjalmar
55–56	Hjortr
57–58	Ingimarr
59–60	Ivar
61–62	Knud
63–64	Leif
65–66	Liufr
67–68	Manning
69–70	Oddr
71–72	Olin
73–74	Ormr
75–76	Ove
77–78	Rannulfr
79–80	Sigurd
81–82	Skari
83–84	Snorri
85–86	Sten
87–88	Stigandr
89–90	Stigr
91–92	Sven
93–94	Trygve
95–96	Ulf
97–98	Vali
99–00	Vidar



Slave (F)

d100	Nom
01–02	Agripina
03–04	Anastasiya
05–06	Bogdana
07–08	Boleslava
09–10	Bozhena
11–12	Danica
13–14	Darya
15–16	Desislava
17–18	Dragoslava
19–20	Dunja
21–22	Efrosinia
23–24	Ekaterina
25–26	Elena
27–28	Faina
29–30	Galina
31–32	Irina
33–34	Iskra
35–36	Jasna
37–38	Katarina
39–40	Katya
41–42	Kresimira
43–44	Lyudmila
45–46	Magda
47–48	Mariya
49–50	Militsa
51–52	Miloslava
53–54	Mira
55–56	Miroslava
57–58	Mokosh
59–60	Morana
61–62	Natasha
63–64	Nika
65–66	Olga
67–68	Rada
69–70	Radoslava
71–72	Raisa
73–74	Slavitsa
75–76	Sofiya
77–78	Stanislava
79–80	Svetlana
81–82	Tatyana
83–84	Tomislava
85–86	Veronika
87–88	Vesna
89–90	Vladimira
91–92	Yaroslava
93–94	Yelena
95–96	Zaria
97–98	Zarya
99–00	Zoria

Slave (M)

d100	Nom
01–02	Aleksandru
03–04	Berislav
05–06	Blazh
07–08	Bogumir
09–10	Boguslav
11–12	Borislav
13–14	Bozhidar
15–16	Bratomil
17–18	Bratoslav
19–20	Bronislav
21–22	Chedomir
23–24	Chestibor
25–26	Chestirad
27–28	Chestislav
29–30	Desilav
31–32	Dmitrei
33–34	Dobromil
35–36	Dobroslav
37–38	Dragomir
39–40	Dragutin
41–42	Drazhan
43–44	Gostislav
45–46	Kazimir
47–48	Kyrilu
49–50	Lyubomir
51–52	Mechislav
53–54	Milivoj
55–56	Milosh
57–58	Mstislav
59–60	Nikola
61–62	Ninoslav
63–64	Premislav
65–66	Radomir
67–68	Radovan
69–70	Ratimir
71–72	Rostislav
73–74	Slavomir
75–76	Stanislav
77–78	Svetoslav
79–80	Tomislav
81–82	Vasili
83–84	Velimir
85–86	Vladimir
87–88	Vladislav
89–90	Vlastimir
91–92	Volodimeru
93–94	Vratislav
95–96	Yarognev
97–98	Yaromir
99–00	Zbignev

LA BEAUTÉ ET LA RUSE SONT DANS L'ŒIL DU TYRANNŒIL !

Le tyrannœil Xanathar, le plus infâme seigneur du crime de Waterdeep, a la réputation de collecter des renseignements sur ses amis comme sur ses ennemis. Il réunit des informations sur les aventuriers et réfléchit aux meilleurs moyens de leur mettre des bâtons dans les roues. Dans son esprit tortueux, il est convaincu qu'il finira par acquérir un savoir infini !

Vous trouverez rassemblées ici pour la première fois de nouvelles règles et options relatives à toutes les classes présentées dans le *Player's Handbook*, dont plus de vingt-cinq nouvelles spécialisations de classe, ainsi que de nouveaux sorts destinés aux personnages-joueurs et aux monstres.

Les maîtres du donjon trouveront quant à eux de nouvelles règles relatives aux pièges, aux objets magiques, aux activités pendant les périodes d'intermède et bien plus encore... et tout cela permettra d'améliorer encore les campagnes D&D et de s'aventurer dans de nouvelles directions.

Parmi tout ce contenu supplémentaire, vous trouverez çà et là les réflexions bizarres de Xanathar à propos du dernier sujet sur lequel ses pédoncules oculaires se sont attardés. Priez pour qu'il ne s'agisse pas de vous !

À utiliser avec la cinquième édition du *Player's Handbook*, du *Monster Manual* et du *Dungeon Master's Guide*.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM





ISBN: 978-1-947494-31-2
9 781947 494312
Code produit : 73606-F
Imprimé en Lituanie
50,00€